WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 OKTOBER 2000 NUMMER 10

POWER UNLIMITED

HET [...]TE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

ADVIESPRIJS f5,95 BFR 115

MAX PAYNE
DE HIT VAN 2001

DREAMCAST
CHEAT-HARDWARE

PS2: KONAMI
ED IN CANNES

AGE OF EMPIRES II
THE CONQUERORS EXPANSION

SPIDER MAN
SUPERHELD IN TOPGAME

REVIEWS
TONY HAWK PRO SKATER 2
FUR FIGHTERS
STAR TREK ELITE FORCE
HEAVY METAL F.A.K.K. 2
CRIMSON SKIES
ISS 2000
CARMAGEDDON TDR
PARASITE EVE 2
MIDTOWN MADNESS 2

EN MEER...

EINDELIJK
NINTENDO'S GAMECUBE EN GAME BOY ADVANCE



“Aya Brea,

PERIMETRE • PARIS



Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jort de Vries, Derek dela Fuente.

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Casper Voortman.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

Colofon

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

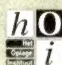
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften



Inhoud

In dit nu

De Redactie

De redactie is inmiddels teruggekeerd van een slopend driedaags bezoek aan de jaarlijkse ECTS in Londen. Natuurlijk zijn er de vanzelfsprekende grote verhalen.



Bjørn
ECTS, wat is dat?



J.J.
Het tripje naar Londen werd door J.J. gebruikt om zijn rijvaardigheden even aan te scherpen; zo zou hij Midtown Madness 2 even in realtime kunnen testen.



Skate
"Shit, was dat dit jaar?"



Ed
Ed had zijn vakantie zo gepland dat hij na terugkomst meteen naar de ECTS kon, althans dat dacht hij. Hij zat er nog geen week naast.

Special report

We hadden het al een paar keer aangekondigd, maar nu staat het dan eindelijk in de PU! Het verband is inmiddels van zijn vingers gehaald. Lees het resultaat van Ed in Cannes.

Pagina 32



Max Payne

The Matrix meets John Woo in deze shooter, werkelijk adembenemend .

Pagina 22

Tony Hawk's Pro Skater 2

Wat was het origineel goed (tenminste, dat vond iedereen behalve Dre) en wat is het tweede deel nog veel en veel beter. Een juweeltje die geen enkele Tony Hawk liefhebber mag missen.

Pagina 42



Fur Fighters

Knuffelige beestjes met enorme guns, dit moet haast wel een goede titel zijn.

Pagina 52



All Star Tennis 2000

Eindelijk weer eens een goede tennisgame voor de PC; het duurde even maar dan heb je ook wat.

Pagina 44





Rayman 2

Het arm, been en nekloze kereltje van Ubi Soft is bezig met een opmars. Na de PC, Dreamcast en N64-versie is de PSX nu aan de beurt. En wat ziet het er goed uit!

Pagina 55

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Gewoonweg lekker, met de hoofdletter L. We hebben het niet over de babe, maar over de game, echt waar.

Pagina 48



PC CD-ROM

PlayStation

Dreamcast

Nintendo 64

Game Boy Color



Sara

In Londen hebben ze veel betere films dan in Nederland en dus was Sara drie dagen lang alleen in de bios te vinden.



Thomas

Thomas had het te druk met Endemollen en werd niet warm of koud van schaars geklede dames en bier.



Dre

Dre was in topvorm: hij kwam, geheel onverwacht, te laat aan en had weer eens te veel gedronken op een of ander feestje.



Jan

Latex, rubber, leren zweepjes, flinke bossen hout, tanga's: Jan was in zijn nopjes op de ECTS.



Ruben

Zaankanter in hart en nieren: Ruben moest en zou meedoen aan de Dam-tot-Dam-loop, dat was dus trainen geblazen en in dat schema paste geen ECTS.



Niels

Op de ECTS ging Niels gebukt onder de lasten van het vrouwelijk schoon en liep hij met zijn tong op de grond rond te dwalen, zijn ogen gefixeerd op de goed gevormde dames.



Boris

Normaal gesproken is hij onafscheidelijk van Dre, maar Boris nam toch een verstandige beslissing: hij liet de drank voor wat het was en dook lekker zijn bedje in, Pikachu stevig omarmd.

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo!

PC-ELLENDE

Wij hebben op dit moment de dringende behoefte om ons schriftelijk af te reageren op jullie rubriek in verband met die slome schijtcomputer van ons. Twee jaar geleden hebben wij daar verdomme 2000 piek neergeteld voor een Pentium 266 MHz met 32MB Ram werkgeheugen (toen was dat de blits, man) terwijl we er nu achterkomen dat we geen enkel spel meer fatsoenlijk kunnen spelen. Voor alles hebben die rotspellen een dikke Pentium met 64 of 128MB RAM nodig.

Waarschijnlijk krijgen jullie dit gedram elke dag om de oren geslingerd, maar dat kan ons geen ruk schelen, je luistert maar lekker. Misschien kunnen jullie met jullie zoveel geprezen invloed eens wat druk uitoefenen op gamesproducenten om iets minder zware spellen te maken, anders haten we jullie voortaan (wat the fuck kan jullie dat schelen, maar goed).

Wij kunnen op onze computer nauwelijks iets anders dan Diablo of Starcraft spelen, of, nog erger, Wolfenstein 3D. Nee, da's fijn! Dit is gewoon bagger, we overwegen dan ook serieus om een Xbox of zoiets te kopen als die uitkomt, want PC's zijn duur, dom en klote.

We nemen aan dat veel mensen het met mij eens zijn, zoniet, dan haten wij hen ook. Shit, we moeten stoppen want mijn computer raakt na het typen van dit lullige stukje oververhit. There's no future anymore........

Merijn the Angry + Erik the Fireman-Lichtenbeld

Pac-Man is ook best leuk...

JAN, OH JAN!

Ik kan er niet meer tegen. Iedere keer weer een maand wachten tot ik je fantastische reviews kan lezen. Your writing is as food to my soul. De manier waarop jij een game beschrijft, raakt mij tot in de linkerkamer van mijn hart. De andere denken dat ze het kunnen, maar niemand heeft die gevoelige diepgang. Ze leggen hun hart er niet in, als je begrijpt wat ik bedoel.

Dat jij aan de andere kant van de wereld zit, maakt het voor mij alleen maar erger. Ik in Diggers Valley, Nieuw-Zeeland, jij in Amsterdam. Jan, wees eerlijk, is er een toekomst voor ons? Whatever the future holds, ik worstel me er wel door heen. Maar waag het niet weg te gaan bij PU. It is what I live for. Eigenlijk best wel ziek toch, als je er over nadenkt? Ik, knappe meid van 16, hopelessly devoted to een man die aan de andere kant van deze aardbol woont? Help Jan, my hormones are running away with me.

Fauna Verbeek, Kaitaia

Wat is het toch fijn om voor PU te werken.

EYZ...

Alles goed daar? Vast wel, met al die vette games. Maaruh... 1 ding: waarom is die irritante Sara daar eigenlijk? Al dat klotegedoe met die films en zo, daar ga je toch geen heilige PU-blaadjes aan verspillen? Dat ze koffie rondbrengt, ok, dat gaat nog, maar dan dat gemekker met die filmtroep, man, daar koop ik toch geen PU voor? Laat Sara nou gewoon koffie rondbrengen, of zo, dan kunnen jullie die kostbare blaadjes van jullie voor betere dingen gebruiken. Verder niets te melden.

Arjan (aka Mystery)

Sara vindt jou ook leuk.

POWERTIP

Ik heb pas de nieuwe PU binnen en nou wil ik toch graag een kleine opmerking maken over Eeuwig Leven. Dit is geen cheat of trick of zo, maar Jan jongen, jij heb toch Diablo 2 gereviewed? Hoe kom je er dan bij een blok tekst te verspillen aan newbiehelp? Als er een echte Diablo 2-fan is die van dat blokje onzin iets heeft geleerd, vreet ik m'n computer op! Ik heb ook nog een paar tips:

1. Pas op dat Diablo je niet raakt.
2. Dood Diablo, dan speel je het spel uit.
3. Monsters veroorzaken damage.
4. Drink Healing potions om niet dood te gaan.
5. Act 2 komt direct na Act 1.
6. Act 3 komt direct na Act 2.
7. Na Act 3 volgt direct Act 4, de laatste en kortste act.

Ik denk dat deze tips voor de diehard Diablo freaks van levensbelang kunnen zijn. En Jan, plaats die tips voortaan niet meer, wil je?

Daaf Sandkuyl aka Undead_Raus(SC)

Bedankt voor je tips! Jan was hiermee binnen no time een level verder.

ZIEKENHUIS

Jullie blad is echt verschrikkelijk dope. Alleen heb ik een probleem. Zodra het vetste blad van het universum en omstreken op de mat valt, loop ik er rustig naartoe en buk ik om het blad op te pakken. Opeens zie ik een arm en... weg PU. Ik kijk op en kijk recht in de ogen van mijn broertje. Ik ren heel het huis door achter mijn broertje aan om jullie blad uit zijn klauwen te grissen. Wat gebeurt er nou, hij duikt naar links, en ik donder met alle gevolgen van dien de trap af. Nu, drie dagen en vier operaties later, lig ik in het ziekenhuis, met mijn broertje die naast mijn bed aan het springen is met de nieuwe PU. Hij gaat er nu zonder pardon in zitten lezen zonder dat ik er ook maar een keer in heb kunnen kijken. Hij lacht zich helemaal slap van jullie humor en ik kan niks lezen. Dus beste redacties, vertel mij hoe ik van mijn broertje af kan komen en verlos mij uit mijn lijden.

Roel "de manke" Diender uit Leende

Twee mogelijkheden: óf je duikt ook naar links óf je plaatst een advertentie in PowerSales.

GRAND PRIX 3

In onderstaande brief (enigszins ingekort) geeft Martin van Os a.k.a. The Webvizor aan waarom hij vindt dat GP3 zwaar zuigt. Uiteraard laten we ook J.J. even aan het woord:

Martin Ten opzichte van de vlugge laadtijden in een ingame situatie is het opstarten van het spel supertraag. Nog erger, ik houd mijn desktop gewoon voorop en het spel start in op de achtergrond. Er is iets mis, en dat is niet met mijn machine.

J.J. GP3 heeft veel zwaardere specs dan op de box staat. Dat is een feit en helaas iets waaraan bijna elke developer zich schuldig maakt. Als ik daar minpunten voor ga geven, dan haalt geen spel meer een voldoende.

Martin Verder missen we toch de juiste licentie. Dhr. Crammond snijdt zichzelf hiermee in de vingers. De licentie had ververst/opnieuw aangekocht moeten worden voor het jaar 2000. De wagens zien er dermate anders uit bij sommige teams (bijv. Williams en Arrows) en sommige teams bestaan niet eens meer (Tyrell en Steward Ford). Verder zijn er natuurlijk veranderingen in de banen die niet zijn meegenomen, puur omdat ze 2 fockin' jaren ermee bezig zijn geweest.

J.J. Helemaal waar, maar de mannen van Microprose hebben me persoonlijk bezworen dat Crammond bewust voor 98 heeft gekozen omdat hij daar de beste telemetrie-gegevens voor had. En hij is een man van details. Kijk, F1 2000 is leuker omdat het up to date is, maar de circuits en wagens kloppen niet in alle facetten. En dat zul je bij Geoff niet gauw tegenkomen. Verder heeft Crammond me verteld dat hij de schade snel gaat inhalen en dat de GP-reeks binnen drie jaar gelijk ligt (hij slaat dus ergens een of twee jaar over).

Martin De wagens hebben in droog weer veel te veel grip. Daarentegen is het bij nat weer amper verantwoord om het gaspedaal voor 20% in te trappen.

J.J. Kwestie van smaak: bij mijn instellingen had ik daar geen last van,

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een Racing Wheel van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

kwestie van meer downforce genereren en wet tires erop, plus een andere lijn rijden. Dit is overigens een tip die Verstappen zelf me ooit gegeven heeft.
Martin Verder moet je de wagen flink op zijn lazer geven voordat bijvoorbeeld de voorvleugel het voor gezien houdt, en daar waar je nog met een wiebelend wiel kon verder rijden bij F1 2000, breekt hier het wiel gewoon af. Dus of hij is heel en goed of hij is totaal afgebroken. Niet best dus.
J.J. Ook een kwestie van roeien met de riemen die je hebt. En schademodel maken kost veel data en die ruimte was er blijkbaar niet meer. Het schademodel van GP3 is inderdaad niet het beste.
Martin Ook kan je ultra-laat in de ankers gaan (dus zonder remhulp) zonder overdreven een wiel te blokkeren. Er lijkt wel een verkrachte vorm van ABS aanwezig.
J.J. Er is ABS aanwezig. Dit omdat GP2 voor de massa te moeilijk was. ABS kun je
er echter afhalen. Heb ik in Engeland gedaan en toen werd het rijden meteen
een stuk lastiger (lees: te lastig).
Martin Verder is het publiek om te kotsen en heeft je pit dude die klaar staat met de krik een heftige pixel aanval gehad, want man, wat ziet dat er MSX'erig uit. Ook lijken de andere pitcrews die klaar staan mee te bewegen met je. Ga je een tikkie naar rechts, zij ook.
J.J. Helemaal mee eens: ziet er niet uit, maar weer een kwestie van prioriteiten. Haddden ze dat er allemaal wel in gestopt, dan had je de game al op een PIII 900 kunnen spelen. En ik heb liever goede race-actie dan een pitscene die tranen in je ogen brengt.
Martin Op sommige punten zie je dwars door de bandenstapel/railing al de weg die na een bocht kom (clipping bug ofzo).
J.J. Niet opgevallen, kan wel zo zijn. Er is geen game zonder dit soort kleine bugs. F1 2000 had er ook een paar, Quake 3 ook, UT ook, moet je daar een spel op afvallen? De perfecte game zal nooit gemaakt worden, daarvoor is de materie te complex.
Martin Met enige verbazing merkte ik op dat deze Formule 1 wagens maar 6 versnellingen hebben. Huh? De wagens hebben er toch 7? Foutje?
J.J. Welke is de zevende dan? Neutraal misschien? Maar die heb je in een game niet nodig en achteruit gaan doen ze niet.
Martin Verder zijn het wonderwagens bij GP3: ze kunnen maar liefst voor 99 ronden benzine meedragen. Moeten ze ook eens doen in de echte F1. Of je nu in Oostenrijk zit of op Spa: 99 ronden. Is trouwens ook onlogisch. Je neemt voor een aantal ronden benzine mee. Erg krom.
J.J. Nee, niet krom. De Arrows van Verstappen kan nog meer bevatten als het moet. Tijdens testen rijden ze soms 70 tot 80 rondjes met proefstarts en zo. Tijdens de races wordt echter een perfecte gewicht/benzinemix gemaakt. En dus stoppen ze een of twee keer.
Martin Dit spel is werkelijk besmet met BSE, de varkenspest of iets anders. Maar 1 ding is zeker: dit spel gaat morgen terug, en dan neem ik maar een echt spel. Er zijn er genoeg. Dit spel heeft bij mij hoge ogen gegooid in de loser van het jaar verkiezing. Hij staat op een gedeelde eerste plaats in de rankings, samen met minister Netelenbos. Ik moet dus met pijn in mijn gamershart concluderen dat dit spel gewoon een hele vette 3 krijgt van mij. En dan ben ik nog gul, heel erg gul. F1 2000 van EA wint het toch nog ruimschoots. Hopelijk brengen ze volgend jaar een ECHTE game uit, want deze bagger is werkelijk niet om aan te zien.
J.J. Niet mee eens. De klachten die je hebt zijn gegrond, echter over het algemeen terug te voeren op de keuzes die je maakt. De cd-rom van vandaag de dag heeft maar een beperkte opslagcapaciteit, en dus moet elke developer keuzes maken. F1 2000 heeft bijvoorbeeld een waardeloze AI, geen weersomstandigheden, weer wel actief publiek en een pittigere pitcrew. Allemaal bewuste keuzes. Het is maar wat Crammond belangrijk vindt. Zijn eigen woorden: omgeving is van secundair belang, de races zelf zijn van primair belang. Opsmuk zoals pitstraat, publiek, crashes enz. zijn minder belangrijk, hij wil dat de wagen rijdt zoals die in het echt rijdt en dat de afstellingen die je maakt echt een merkbare uitwerking hebben. Ga maar eens rondetijden neerzetten in GP 3 en F1 2000, met de rijhulp uit. Dan zul je zien dat je in F1 2000 op een gegeven moment onder de tijden van Hakkinen gaat zitten. Is dat reëel? Ik vind van niet. In F1 2000 won ik binnen een paar uur, bij GP3 ben ik nog steeds een middelmatige coureur. Vraag het de echte coureurs, die kiezen ook voor GP 3. Jos is er gek van en andere coureurs werken nog steeds met GP 2. Maar goed, als jij het persoonlijk een butgame vindt, dan is dat jouw goed recht, maakt niet uit. Gelukkig dat niet iedereen het met elkaar eens is. Zou een saaie wereld worden.

BRIEF VAN DE MAAND

PURE FRAUDE

Yes! Eindelijk heb ik door hoe jouw brief de brief van de maand wordt! Je moet gewoon een Engels PlayStation-tijdschrift kopen en daar een brief uitpikken, die je dan effe vertaalt in het Nederlands, en dan win je het racestuur. De Engelse brief komt uit het Official PlayStation Magazine van mei 2000. En het is toch wel puur toevallig dezelfde brief als jullie brief van de maand in het augustus-nummer, maar dan in het Nederlands. De volgende keer vertaal ik dus ook effe een briefje uit zo'n magazine en dan word ik ook briefschrijver van de maand.
Robbie Wijnen, Arendonk

Jij hoeft geen brief te vertalen om een stuur te winnen, je hebt er met deze brief al een gewonnen. De PU-kliklijn voor dit soort zaken is hierbij geopend. En gelukkig ontvingen we jouw brief net op tijd om het racestuur voor de brief van de maand augustus nog hier te kunnen houden. Jammer voor James Goossens uit Willebroek. En hij mag blij zijn dat we het hierbij laten...

GAAP

Ik word er een beetje moe van, al dat gezeik over welke console beter is, wie flopt en wie nou eigenlijk de beste gamers zijn. Wat zijn jullie? Waarzeggers? Het komt allemaal neer op je eigen smaak en als mijn ideeën niet overeenkomen met die van jou, dan heb jij toch lekker pech?
Al dat geklooi bestond al voordat Sega de Megadrive en Nintendo iets later de SNES uitbrachten. (16 bit, ja, sommigen van jullie kennen dat waarschijnlijk niet eens meer) Sinds die tijd is het altijd gezeur en getouwtrek geweest over wie de beste spellen heeft en weet ik niet wat nog meer allemaal. GIVE IT A REST! In augustus ben ik al meer dan 6 jaar lid en heb meer dan genoeg gegooi met modder gezien. So much for my lecture: tijd voor wat herstelwerk.
De eerste Ecco was niet voor de Saturn, maar voor de Megadrive (PU augustus 2000, pagina 9, "Sega's Dolphin"). Dan FF voor de duidelijkheid: NIEMAND heeft het recht om de FF-serie zo te verneuken! Dat Mr. "OmegaFire" en Mr. "Dark" zo blij zijn met FF VI zal me een zorg zijn! Dat FFVI beter is dan FFVIII zal best kunnen, maar dat is geen reden om te proberen om een spel dat nog steeds goed is zo naar beneden te halen. Ik ben bang dat de Stichting Nazorg voor Gefrustreerde Gamers hier een flinke kluif aan zal hebben.
Tja, en dan nog meer waarzeggerij. Beste Freek, ik heb geen idee wat je bedoeltd met 'te PC-achtig', maar kijkend naar spellen zoals Myst, Riven, FlightSim, Ground Control, etc. etc. kan ik alleen maar zeggen dat dat een voordeel zal zijn. Niet dat ik voor de Xbox ben, want Microsoft heeft zojuist waarschijnlijk HALO weggeript van onder de PC's neus.
GAAAaaaaaaapp... ik word er zo... moe.... van. ZZZzzzzz.
Fedde

Moet je ons daarvoor wakker mailen?



X-MEN The movie

Wolverine, Storm, Cyclops, Xavier, Rogue, Mystique, Sabretooth, de X-Men comic is tot leven gebracht op het witte doek. En hoe!











MUTANTJES

Voor wie de Marvel-comics helden niet kent: de X-Men zijn mutanten, geboren met bijzondere krachten. Deze unieke menssoort wordt gezien als freaks, gediscrimineerd en gevreesd door "normale" mensen. Vooral ene senator Kelly heeft de jacht geopend op mutanten. Gelukkig voor de mutanten is er ook nog een man die in hen gelooft en hen leert met hun speciale krachten om te gaan, professor Charles Xavier. Xavier neemt twee nieuwkomers op in zijn school, Wolverine, een eenzame freefighter met een wolfachtig uiterlijk, uitschietende messenklauwen en de kracht om snel te genezen en Rogue, een tienermeisje dat de kracht en herinneringen van de mensen die ze aanraakt wegneemt. Terwijl deze twee nieuwelingen proberen te wennen aan hun nieuwe bestaan hebben de X-Mannen wat uit te vechten met voormalig collega en vriend Magneto, een verbitterde mutant die er van overtuigd is dat mens en mutant nooit samen kunnen leven. Oorlog voeren tegen de mensheid is volgens hem de enige oplossing. Magneto en zijn posse, Sabretooth, Toad en Mystique (het gebodypainte topmodel Rebbeca Romijn) moeten gestopt worden en natuurlijk komen de X-Men to the rescue!

COMIC

X-Men de comic stamt uit de woelige jaren zestig toen in Amerika de rassenstrijd in volle gang was, de comic heeft een politieke ondertoon en gaat in feite over racisme en tolerantie. In Xavier moeten we de vredelievende Martin Luther herkennen en in Magneto als de meer extreme en gewelddadige Malcolm X. (behalve dat beide mannen in de film blank en oud zijn....) Dat klinkt allemaal heel serieus maar regisseur Brian Singer (The Usual Suspects, Apt Pupil) benadrukt dat het naast een film met een boodschap ook vooral een "kick ass movie" is. Vooral het eerste deel van de film, waarin Rogue en Wolverine elkaar leren kennen, is veel beter dan de meeste verfilmde comics (kent u Batman&Robin nog?). Dit is sciencefiction met een vleugje gothic en niet zo statisch of ongeloofwaardig als veel verfilmde superhelden. De effecten kicken inderdaad ass, hoewel we veel al eerder hebben gezien in The Matrix. Wanneer Xavier, Captain Picard in een rolstoel, zijn telepathiehelmpje opzet wordt het wel een tikkie lachwekkend maar ach, dat vergeet je snel wanneer Wolverine met zijn messenklauwen collega mutant Cyclops de middelvinger geeft!

28 september in de bioscoop

The Hollow Man



Paul Verhoeven heeft weer een lekkere ranzige film gemaakt: The Hollow Man. Er zit minder functioneel bloot in dan in het geweldige Showgirls en heeft een minder hoog Aaron Spelling gehalte dan Starship Troopers, The Hollow Man is dan ook meer een mix van Total Recall en Basic Instinct, Verhoevens meest succesvolle films.

PROEFKONIJN

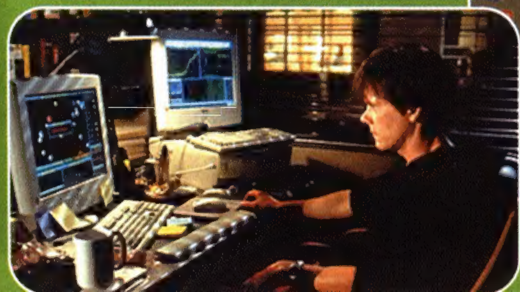
Kevin Bacon heeft de hoofdrol, hij is zijn eigen guinee pig in zijn eigen experiment: onzichtbaar worden. Na wat geëxperimenteer met dieren (in een hele heftige scène wordt een aap langzaam onzichtbaar, denk aan Robbie Williams zijn laatste videoclip!) slaat hij de hand aan zichzelf. Terwijl de meeste van ons waarschijnlijk direct een bank zouden beroven als ze onzichtbaar zouden kunnen worden, gaat Kevin direct achter de chickies aan! Hij knoopt bijvoorbeeld het bloesje van een in slaap gevallen zuster los en begint in haar borsten te knijpen. Onmiskenbaar Paul Verhoeven!



CLOON

Elisabeth Shue en Josh Bronin spelen de twee andere hoofdrollen, respectievelijk ex-geliefde en ex-beste vriend van Kevin Bacon, die het inmiddels met elkaar doen, wat de Onzichtbare Man natuurlijk helemaal niet pikt! Van een leuke gast verandert hij in een vervelende, jaloerse en agressieve etterbak die zijn onzichtbaarheid misbruikt om wraak te nemen. Zo sluit hij zijn ex en zijn beste vriend op in het laboratorium met de rest van zijn collega's en probeert ze een voor een te vermoorden. The Hollow Man is zeer leuk tot drie kwartier voor het einde, dan verandert ie van een originele geestige actiefilm met vaart in een, nog steeds erg leuke maar ietwat voorspelbare, Aliens meets Scream kloon. Toch zeker gaan zien, want Paul Verhoeven rules!

Nu in de bioscoop





Power*Spy*

Deus Ex ligt nog maar net in de winkel of Warren Spector kondigt al het vervolg aan. Druk baasje die Warren, want hij heeft Jan beloofd dat hij gelijktijdig aan Thief 3 gaat werken. Novalogic heeft even vette ruzie met Delta Force fans. Er wordt volgens de Britten een beetje te veel gecheat in het spel. Het werd zelfs zo erg dat de DF-community is gaan klagen bij de developer. DF-specialist heeft plechtig verklaard dat hij geen cheats nodig heeft om de vijand te killen. Check www.vgmusic.com eens. De site bevat tientallen game-soundtracks. Er komt toch een deel 3 van Broken Sword. Als we Jan mogen geloven moeten we daar heel blij mee zijn. Wat we dan maar doen. Heavy Metal F.A.K.K. 2 is net uit en nu al heeft hoofdrolspeelster Julie Strain een vette patch voor haar billen gekregen. En het erge is dat deze patch (nog) niet blijkt te werken. Ja heren van G.O.D., het is niet makkelijk om je te concentreren als zo'n dame in string op je scherm staat te hupsen. John Romero blijft pijnlijk in het nieuws komen. Na de dikke vijf die Boris aan Daikatana op de N64-titel gaf, is onze John in de States meteen opgenomen in de Hall of Shame van 2000. Daikatana staat gebroederlijk naast Southpark Rally, niet geheel onverwacht ook een spel dat PU diep de grond in schreef. Diegene die dit jaar bij het vissen of dobberen voor de Noord-Hollandse kust zijn N64 in het water heeft laten plonzen, kan zich bij het Zandvoortse juttersmuseum gaan melden. De console kwam netjes aandrijven op het Zandvoortse strand. Was Bjorn niet onlangs met de boot naar Engeland gegaan? Konami heeft een rechtzaak aan haar broek. Andamiro heeft de Japanners aangeklaagd omdat Dance Dance Revolution teveel lijkt op Andamiro's Pump It Up. Dat wordt waarschijnlijk dokken. Een andere developer die gerechtelijk de lul is, heet Eidos. De Engelse financiële autoriteiten onderzoeken de geruchten rond de mogelijke verkoop van Eidos. Ze willen weten of Eidos het gerucht zelf de wereld heeft in geholpen om de prijs van hun aandeel flink omhoog te jagen.

PowerN

DOLFIJN WORDT KU

In mei 1999 lieten de mannen van Nintendo voor het eerst officieel iets los over hun Next Generation Home Console, een 128-bits spelcomputer waar onder de werknaam "Project Dolphin" aan werd gesleuteld. Donderdag 24 augustus, bijna anderhalf jaar later, bezochten we de perspresentatie voorafgaande aan de Spaceworld 2000 Expo in Tokio, om persoonlijk de bekendmaking van de échte naam mee te maken.
Voordat de woordvoerder van Nintendo Japan ook maar één woord aan Nintendo's nieuwe home console wijdde, legde hij de nadruk op het succes van de Game Boy (Color), en Nintendo's belang om hun succes binnen de mobiele gamemarkt voort te zetten. Uit zijn binnenzak toverde hij vervolgens de opvolger van de – toch alweer elf jaar oude – 8-bits Game Boy: de 32-bits Game Boy Advance.

Ultieme 2D Game Machine

Het handzame apparaatje is ongeveer even groot en zwaar als de Game Boy Color, maar is wel voorzien van een beeldscherm dat ongeveer 1,5 keer groter is dan dat van zijn voorganger. Daarnaast is de Game Boy Advance uitgerust met twee extra schouderknoppen, en kan hij dankzij de 32-bits processor natuurlijk beschikken over aanzienlijk meer rekenkracht. Verwacht echter geen 'echte'3D spellen:



"De Game Boy Advance combineert de kracht van de SNES en de Game Boy, en laat deze evolueren tot de ultieme 2D Game Machine", aldus de woordvoerder van Nintendo Japan.
Mario Kart Advance is tot nu toe het meest indrukwekkend: veel kleuren en details maar toch een hoge snelheid met dito framerate, en een soort 3D-effect dat beter werkt dan het fameuze Mode-7 wat veel in SNES games werd gebruikt. Een andere visueel opmerkelijke game was Silent Hill van Konami. Hierin werd stevig gepronkt met Full Motion Video, iets wat de GBA klaarblijkelijk – ondanks het cartridge-format – prima aankan. Vanaf 21 maart 2001 wordt de GBA in Japan verkocht voor 9800 Yen – op dat moment moeten ook de eerste tien games leverbaar zijn. De gelijktijdige release in de VS en Europa vindt plaats in juli 2001. Er is nog niets officieel, maar zelf verwachten we in Nederland een adviesprijs van zo'n fl. 279,00.

Rook en strak leer

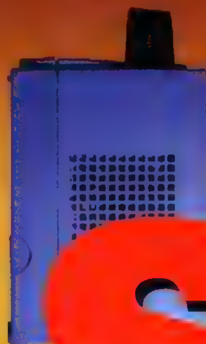
En toen was het tijd voor de 'Next Generation tv-game', zoals de Japanners het aankondigden. Veel rook, heftig zwalkende spotlights, in strak leer gehulde dames en



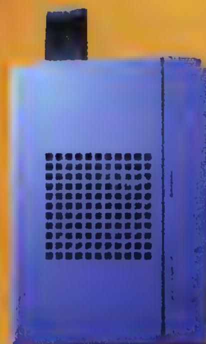


ews



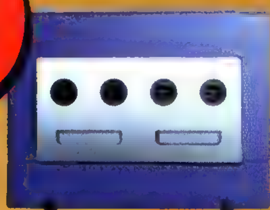




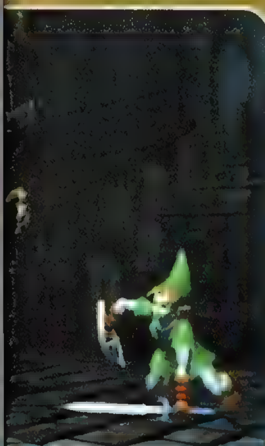




BUS



knallend vuurwerk vormden de introductie tot Nintendo's nieuwe console: Nintendo Gamecube. Inderdaad, een spelcomputer in de vorm van een kubus, een design waarin Apple hun jongste telg ook al presenteerde. De woordvoerder van Nintendo verzekerde mij echter dat het kubus-ontwerp al lang voor de release van Apple's blokje was vastgelegd, en gezien Nintendo's vroege registratie van de domeinnaam 'Starcube' zullen we ze maar geloven. Het ding ziet er in ieder geval verdomd simpel maar toch ook wel weer erg aantrekkelijk uit. Hij is kleiner en lichter dan je op basis van de foto's zou verwachten, en het handige handvat maakt het heel gemakkelijk om het ding ff mee te sjouwen naar een kamer waar niemand zit te janken dat ze Robert ten Brink wil(len) zien. Verder compleet met een connector voor een modem en – natuurlijk – 4 controller ports, alleen... waarom slechts twee ingangen voor memory cards?





Geen DVD-film

Als drager van de software heeft Nintendo – toch nog enigszins verrassend – gekozen voor mini-DVD, met een opslagcapaciteit van 1,5 GB en een doorsnee van 8 cm. Een opmerkelijke keuze, gezien het feit dat een standaard DVD plaats biedt aan 4,8 GB, maar dit zal alles te maken hebben met Nintendo's grote angst voor illegale kopieer-praktijken.

Het belangrijkst blijft natuurlijk de software en hiervan mochten we tijdens de persbijeenkomst ook nog even een graantje meepikken, al viel er niet daadwerkelijk mee te spelen. Maar toch, eh... wauw! Dat was zo'n beetje de reactie van de massaal vertegenwoordigde game-pers op wat we tijdens een korte doch bijzonder heftige presentatie kregen te zien. Realtime demo's en filmpjes bereidden ons voor op de 128-bits incarnaties van Zelda, Mario, Perfect Dark, Metroid (eindelijk!), Wave Race, Pokémon en Banjo-Kazooie. Daarnaast viel nog wat pre-rendered footage te bewonderen van twee second party games: Too Human (door Silicon Knights, een actiespel met Mortal Kombat-achtige horror/samurai-figuren) en Rebirth (door Mix Core, met als hoofdpersoon een soort kruising tussen een boom en E.T.). De kwaliteit van wat getoond werd was, misschien met uitzondering van het nietszeggende fragmentje van Perfect Dark, ronduit voortreffelijk. Messcherpe, uiterst gedetailleerde graphics, zonder ook maar een spoortje van beruchte problemen als aliasing of haperende framerates. Het nut van Full Motion Video lijkt met graphics van een dergelijke kwaliteit voorgoed verdwenen!

Technische blabla

Na de demo mocht een technische meneer van Nintendo Japan nog even wat over de Gamecube vertellen. Volgens hem heeft de Research & Development-afdeling er vooral naar gestreefd een console te leveren waar zeer gemakkelijk voor te programmeren is. Volgens hem was 'peek performance' bij de constructie van de Gamecube ondergeschikt aan het snelle doorsturen van gegevens naar zowel het algemene als het 'graphics mixed memory'. Dit klinkt misschien als weinig interessante technische 'blabla', maar gezien de gevolgen van het feit dat veel third party's de N64 lastig vonden om voor te programmeren, is dit zeker iets dat een belangrijke rol kan spelen voor het succes van de Gamecube.

Tenslotte kwam meneer Miyamoto zelf aan het woord, Nintendo's belangrijkste spelontwerper. Hij demonstreerde ons de Nintendo controller. Eigenlijk zegt het uiterlijk wat dit betreft alles. Twee analoge joypads, waarvan de tweede de plaatsvervanger lijkt van het C-button-camera systeem dat we kennen van de N64-controller. De L- en R-toetsen aan de bovenzijde zijn dit keer analoog, waardoor ze in racegames bijvoorbeeld gemakkelijk gebruikt kunnen worden voor functies als gas geven en remmen. Naast de R-knop bevindt zich de Z-trigger, dus niet meer aan de achterzijde, en de opmerkelijke plaatsing van de vier actieknoppen moet ervoor zorgen dat je minder snel de verkeerde knop indrukt.



Fans van puzzle- en fighting games zullen verder blij zijn dat Nintendo de controller toch nog heeft voorzien van een D-pad, al is deze iets kleiner dan die op de voorganger.

Nog niet

Ziet er vooralsnog goed uit dus, die Gamecube. Helaas moeten we nog wel even wachten tot we dit krachtige blokje aan onze tv kunnen hooken, gezien de aangekondigde releasedates: juli 2001 Japan en oktober 2001 in Amerika. En Europa? Begin volgend jaar wordt pas een beslissing genomen over wanneer Europa aan de beurt is. De kans is aanwezig dat dit ook oktober 2001 zal zijn, maar niets is zeker.

PS2-GAMES DIT JAAR

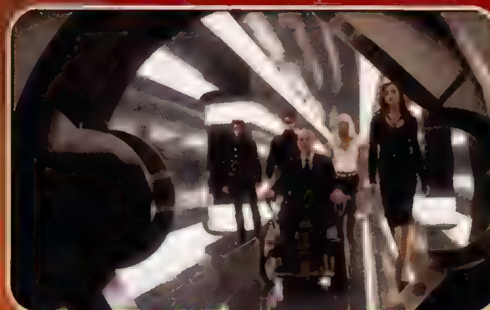
De volgende PS2-games mag je dit jaar nog verwachten. Door het onverwachte uitstel van Sony's dure baby zijn er waarschijnlijk meer games klaar bij de releasedatum (24 november) dan verwacht, maar het blijft moeilijk om te voorspellen welke games nu echt tegelijkertijd met het apparaat in de winkels liggen.

Acclaim
RC Revenge Pro
Activision
Gunslinger, Star Wars: Episode 1 Starfighter
Crave
Fusion, Armored Core, Eternal Ring, Evergrace
Eidos
Time Splitters
Electronic Arts
F1 Championship Season, FIFA 2001, Kessen, Knockout Kings 2001, Madden 2001, Nascar 2001, NBA Live 2001, NHL 21001, Snowboard Supercross, Theme Park World, The World is not Enough, Tiger Woods PGA Tour 2001, X-Squad
Infogrames
Unreal Tournament
Interplay
MDK2 Armageddon
Konami
ESPN International Track & Field, ESPN X Games – Snowboarding, Gradius III en IV, ISS, Silent Scope
Midas
Pocket Price Cartoon Films
Midway
Ready 2 Rumble Round 2
SCi
AquaAqua
Rage
Wild Wild Racing
Sony
Dark Cloud, Dead or Alive 2: Hardcore, Fantavision, Gran Turismo 2000, Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament
Squaresoft
The Bouncer
Sunsoft
Shanghai: The Four Elements
Take 2
Midnight Club, Oni, Smuggler's Run
THQ
Summoner
Ubi Soft
Disney's Dinosaur, Donald Duck – Quack Attack, F1 Racing Championship, Jungle Book, Rayman 2
Virgin
Street Fighter EX3, The Stunt GP, Xena

Power

WIN WIN WIN

Goed, het is niet wereldschokkend, maar toch. Je kunt een van de vijf pakketten met X-Men goodies winnen, bestaande uit een horloge, een t-shirt en een pet. We zullen het niet al te moeilijk maken, dus je moet gewoon even antwoord geven op de vraag wie de rol speelt van professor Charles Xavier. Schrijf het op een kaartje en stuur dit vóór 20 oktober naar: Power Unlimited, X-Men prijsvraag, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem. Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar prijsvraag@powerunlimited.nl, maar vergeet dan niet als Subject *X-Men prijsvraag* te vermelden.



ews

Spy Power

Dames onder ons: flink door blijven fraggen. In de VS is namelijk het eerste all-female tournament gehouden. En de prijzen zijn niet misselijk: de winnares van het toernooi mag $2,000 in haar broek of rok steken. Schokkend bericht: Sega heeft toegegeven dat de verkoop van de Dreamcast in de VS en Europa wat tegenvalt, terwijl Azië het goed doet. En wat is hun reactie hierop. Ze willen zich meer op Azië richten en zich verder terugtrekken uit Europa en de VS. Duh! Als ze toch wat geld willen besparen, laat ze dan stoppen met shirtsponsoring van Arsenal en een team uit de Franse Eredivisie. Voor die paar miljoen hebben we hier tienduizend DC's staan. EA heeft onlangs de rechten verworven om games te maken van jeugdboekenheld Harry Potter. Binnenkort daarom de primeur in de PU. Ed's dochtertje maakt haar debuut als reviewer. Nintendo heeft in de VS een aantal privé-detectives ingehuurd. Reden: een groot aantal pornosites gebruikt de namen van onder andere Mario en Pokémon om klanten naar hun sites te lokken. Toch even schrikken als vijfjarige als je Pikachu in een zoekmachine typt en vervolgens geconfronteerd wordt met een potje ranzige... Het moet niet gekker worden. Gaat eerst PC-maker Microsoft een console maken, nu doet het gerucht de ronde dat Sony begonnen is met het vervaardigen van een PC die delen van de PS2 gebruikt. Zucht, vroeger was alles zo lekker overzichtelijk. Na een paar maanden sleutelen aan een DC-versie van Colin McRae 2, heeft developer Codemasters de moed opgegeven.

BLEND JE EIGEN GAME

Je kent het wel: je koopt een game en denkt na een paar uur spelen dat je die zelf ook of zelfs beter had kunnen maken. Blender is een programma waarmee je dit kunt aantonen. Op de website www.blender.nl vind je onder meer de freeware-versie waarmee je aan de slag kunt. Als je tenminste over de vereiste dosis doorzettingsvermogen beschikt.



GEWONNEN

De vijf limited editions van Colin McRae 2.0 uit de prijsvraag in PU 8 zijn gewonnen door Martijn Houweling uit Dinteloord, Rob Aarts uit Sprundel, Dominique van de Hoek uit Rotterdam, Ben Sitton uit Dordrecht en Pieter Visser uit Eindhoven. Zij zijn inmiddels druk aan het racen!

Soul Calibur toernooi

Het eerder dit jaar door FUCE georganiseerde Soul Calibur toernooi krijgt een vervolg, en wel op 14 en 15 oktober. Naast Soul Calibur wordt er ook gestreden om de titel Tekken Tag Tournamentmaster. Daarnaast zijn de plannen voor een ISS 2000-competitie in een vergevorderd stadium en als klap op de vuurpijl kun je in december in Birmingham internationaal laten zien of je een Tekken- of TTT-master bent. Voor details en inschrijving moet je snel even kijken op www.fuce.com.

WIN WIN WIN

We geven deze keer lau **Rayman 2**-stuff weg. Uiteraard de game zelf (PSX), een T-shirt, een horloge en... jawel... een **Rayman** veter! In totaal hebben we dit pakket vijf keer, dus als je een van de vijf winnaars wilt zijn, moet je op een kaartje invullen in welk land **Rayman 2** voor de PSX gemaakt is. Stuur dit kaartje vóór 20 oktober naar:

Power Unlimited
Rayman 2 prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem.

Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar prijsvraag@powerunlimited.nl, maar vergeet dan niet als Subject *Rayman 2 prijsvraag* te vermelden.



LucasArts verbiedt

LucasArts doet er ook alles aan om haar naam als lastig en vervelend softwarehuis hoog te houden. In plaats van dat ze dedicated Monky Island fans lekker hun gang laten gaan met het maken van mods en fangames, hebben ze het juist verboden. LucasArts heeft zeker nog nooit van free publicity gehoord. ShawArts kreeg onlangs te horen dat LucasArts de ontwikkeling van Legends of LeChuck niet toestaat. Even later ontvingen ook de makers van fangame The Fate of Monkey Island 2 een brief van de juridische afdeling van de uitgever. Naar aanleiding daarvan hebben zij het project afgeblazen. Gelukkig is de Monkey Island-mod voor Half-Life nog volop in ontwikkeling.

Gezocht: 1 stagiair

De vorige is op, dus we zoeken een nieuwe: een stagiair. Voordat je nu blind in de pen klimt, je koffers pakt en tegen je ouders roept dat je het gaat maken in de grote stad moet je je eerst afvragen of jij wel bent wie we zoeken. Je moet een opleiding journalistiek, tekstschrijven of iets anders redactioneels volgen (nee, niet van plan zijn om ooit te gaan volgen), de stage moet minimaal drie maanden duren en je moet bereid zijn je leven te geven voor games (nou ja, in ieder geval figuurlijk). Als je nu nog niet teleurgesteld afgedropen bent, willen we graag een briefje (ja, op papier) van je ontvangen met een uitgebreide motivatie en liefst een of meerdere voorbeeldartikelen van jouw hand. Je kunt dit sturen naar: Power Unlimited, Stageplaats, Postbus 1914, 2003 BA te Haarlem. Misschien sta jij binnenkort dan wel in de PU.

Volgend nummer

Vanaf 20 oktober ligt Power Unlimited 10 in de winkel met een verslag van de ECTS in Londen, waar Sony dan alle moeite heeft gedaan om uit te leggen waarom de PS2 zo duur is en natuurlijk de eerste PS2-titels!

Command & Conquer: Renegade is een even gedurfde als welkome vernieuwing in de gigantisch populaire C&C serie. C&C gaat voor de hardcore aktie!

C&C OP SCHAAL

Een groot nadeel van de bij velen bekende C&C strategygames, vond ik altijd het verschil tussen de tussenfilmpjes en de in-game graphics. In de filmpjes zagen sommige units en gebouwen er groot en gevaarlijk uit, maar in de game zelf kwam die dreiging veel minder goed uit de verf. Dat had natuurlijk alles te maken met het isometrisch perspektief (schuin van boven) waarmee je de speelwereld en het slagveld bekeek. Daarnaast was het verschil in grootte tussen de units in-game te beperkt om het gevoel van dreiging echt tot leven te wekken.
Met C&C: Renegade is dat wel het geval. Je speelt hier de Commando uit het oorspronkelijke C&C; de supersterke unit die van ver met een enkel schot een vijandelijke voetsoldaat neer kon knallen en bijdehante opmerkingen brulde als 'Come on!' en 'That was lefthanded!'. Door diens ogen (wisselend third- en first person) word je in de aktie gezogen van C&C. Op ware schaal, en dat is heel erg tof.

INTERAKTIEF

Het gevoel om in 3D third person een NOD basis binnen te denderen en opeens de Hand Of NOD als een enorm gebouw boven je uit te zien verrijzen, is met name voor C&C fans van het eerste uur (ik dus!) een fantastische ervaring.
Verder gaat alles gewoon zijn gang zoals je dat al van de C&C strategygames gewend bent. De logge maar herkenbare harvester is aan het oogsten, in de raffinaderijen wordt de Tiberium verwerkt en de gevechten tussen de NOD en GDI gaan in alle hevigheid door; alleen nu in 3D en op 'werkelijke grootte'.
Zo kun je als Commando binnenin alle NOD gebouwen komen en daar dingen kapotmaken. Andere dingen waar je je mee bezig mag houden, zijn het uitschakelen van vliegtuigen in hangars, computers hacken, vuurgevechten houden met soldaten of informanten slaan.
Zijn de gebouwen in de strategygames eerder ikonen die units uitkotsen, in Renegade zijn het al dan niet bevolkte 3D gebouwen waar dingen gebeuren, soldaten aan het werk zijn, computers en andere machines staan te ratelen... oftewel interaktiviteit alom!

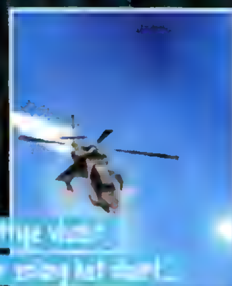
VERSCHILLENDE MANIEREN

Het spel speelt zich kwa tijd af tussen het oorspronkelijke C&C en Tiberian Sun. Kane is nog steeds in da house en jij mag als Commando zoveel mogelijk schade aan NOD's kant aanrichten in een reeks missies met uiteenlopende opdrachten en sub-opdrachten.
Soms kun je op backup rekenen, dan rijden er GDI units mee die voor afleiding en tegengas zorgen, terwijl jij als Commando je eigen agenda hebt. Of je roept met je radio de hulp in van een bataljon GDI vliegtuigen die even een basis plat bombarderen.
De manier van spelen laat zich helemaal door de speler bepalen. Zo kun je de GDI units aan hun lot overlaten en van de gecreëerde chaos gebruik maken om onopvallend een basis binnen te dringen. Je kunt ook een stel Powerplants opblazen zodat de NOD Obelisks niet werken en de GDI units dus een stuk verder komen. Of je weet ongezien tot de achterkant van een Obelisk te komen en dumpt er een berg dynamiet. Met name die NOD Obelisk - met zijn irritante gezoem vlak voordat hij een laserstraal uitspuwt - ziet er in volledig 3D een stuk dreigender uit.

C&C VAN DICHTBIJ

Een goede Commando moet natuurlijk in staat zijn om het alleen op te knappen en je hebt dan ook heel wat lekkere goodies bij je in je rugzak. Je wapenarsenaal is al niet mals en met name de snipergun (die kon natuurlijk niet ontbreken) is een heerlijk speeltje. Hiermee kun je echt funky ver inzoomen.
Klim naar de bovenste verdieping van een hooischuur in een nabij gelegen dorpje, installeer je en snipe er op los. De NOD soldaten die in je bereik liggen, weten niet wat hun overkomt.
Ook explosieven spelen een belangrijke rol want je zult heel wat tanks, gebouwen, vliegtuigen, afweerinstallaties en andere NOD stuff moeten opblazen. Daarnaast kun je ook nog eens in ieder voertuig hoppen dat je tegenkomt zodat je alle C&C facetten van dichtbij mee kunt maken. De NOD buggie, tanks, een terreinwagen en zelfs choppers en Orca's staan zo nu en dan tot je beschikking. Wel eerst even het afweergeschut uitschakelen voordat je met een Orca een tapijt van bommen neerlegt.
Als alles goed gaat zal C&C: Renegade ook multiplayer gameplay hebben waarbij je naast de Commando ook diverse NOD units kunt spelen. Ik hoop al hevig op frisse online varianten zoals 'Blaas de basis op' en 'Snipe zoveel mogelijk soldaten binnen vijf minuten'. Nog een half jaartje geduld.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Electronic Arts
Wordt verwacht: Eind 2000


Prettige vlucht! Voor zolang het duurt...




De een na de andere NOD soldaat gaat eraan



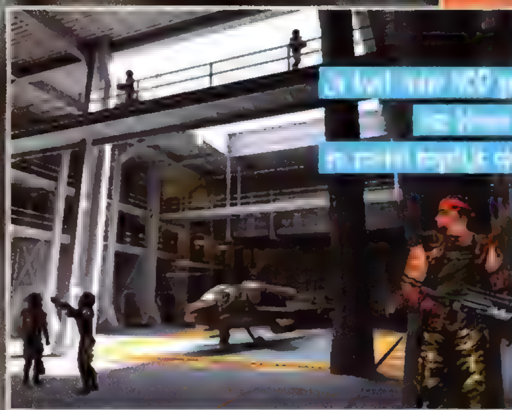
COMMAND & CONQUER REN















EGADE

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)

Metal Gear Solid (september)	9,8
Driver (september)	9,0
Pokémon Yellow (september)	9,0
Hype: The Time Quest (augustus)	8,5
Le Mans 24 Hours (juli)	8,5
Wario Land 3 (juli)	8,4
Pro Pool (september)	8,3

NINTENDO 64

Perfect Dark (juli)	9,9
Excitebike 64 (augustus)	8,0
Pokémon Snap (juli)	8,0

DREAMCAST

Dead or Alive 2 (augustus)	9,6
Virtua Tennis (september)	9,5
Resident Evil Code: Veronica (augustus)	9,2
Tony Hawk's Pro Skater (september)	8,7
MDK 2 (juli)	8,3

PLAYSTATION

Colin McRae Rally 2.0 (juli)	9,6
Vagrant Story (augustus)	9,3
Championship Snooker (juli)	9,2
TOCA World Touring Cars (september)	9,1
Need for Speed Porsche 2000 (juli)	9,0
Grind Session (september)	8,8
Vib Ribbon (september)	8,7
Destruction Derby Raw (augustus)	8,5
Hogs of War (augustus)	8,3
Galerians (augustus)	8,1
Rally Masters (juli)	8,1
Terracon (september)	8,0
N-Gen Racing (augustus)	8,0

PC CD-ROM

Diablo 2 (augustus)	9,5
Dark Reign 2 (augustus)	9,4
Grand Prix 3 (september)	9,3
Deus Ex (september)	9,2
Dogs of War (juli)	9,2
Ground Control (augustus)	9,1
Vampire the Masquerade Redemption (juli)	9,0
Comanche Hokum (juli)	8,9
MDK 2 (juli)	8,9
Icewind Dale (september)	8,8
Asheron's Call (augustus)	8,8
KISS Psycho Circus (september)	8,6
Shogun (juli)	8,6
Arcatera (augustus)	8,4
Metal Fatigue (augustus)	8,4
Flying Heroes (juli)	8,4
Devil Inside (juli)	8,2
Everquest, The Ruins of Kunark (juli)	8,2
Lemmings Revolution (juli)	8,0

Power Top 10

In samenw… : …nte… …arts en Ra…

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game vorige maand in de Power Top 10 innam.

De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met - je glooft het niet - Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.

Luister elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws in Power Up.

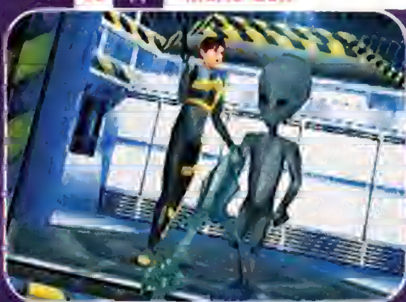


Top 10 PLAYSTATION

1	(1)	Colin McRae Rally 2
2	(-)	Vagrant Story
3	(-)	Destruction Derby Raw
4	(-)	Hogs Of War
5	(-)	Wipeout 3 Special Edition
6	(-)	Need For Speed Porsche 2000
7	(-)	In Cold Blood
8	(3)	Grand Theft Auto 2
9	(-)	A2 Racer 3
10	(-)	Metal Gear Solid

Top 10 NINTENDO 64

1	(2)	Perfect Dark
2	(1)	Pokémon Stadium
3	(-)	NFL 2000
4	(4)	F1 World Grand Prix 2
5	(-)	Carmageddon 2
6	(10)	Mario Kart 64
7	(3)	Zelda: Ocarina of Time
8	(-)	Road Rash 64
9	(-)	Worms Armageddon
10	(-)	Mario Golf





Top 10 PC

1	(-)	Grand Prix 3
2	(-)	Diablo 2
3	(2)	The Sims
4	(4)	Euro 2000
5	(-)	Traffic Giant
6	(3)	Sim City 3000 World Edition
7	(-)	Earth 2150
8	(8)	Final Fantasy 8
9	(-)	Shogun
10	(-)	Vampire: The Masquerade

Top 10 RADIO 538



RADIO 538 101.2 FM

1	Spiderman (PSX)	9,7
2	Tony Hawk Pro Skater 2 (PSX)	9,2
3	Star Trek Elite Force (PC)	9,0
3	Crimson Skies (PC)	9,0
3	Rayman 2 (PSX)	9,0
3	Fur Fighters (DC)	9,0
7	Tenchu 2 (PSX)	8,7
8	Robbedoes: De Robot Invasie (GBC)	8,5
8	Midtown Madness 2 (PC)	8,5
10	Parasite Eve 2 (PSX)	8,4

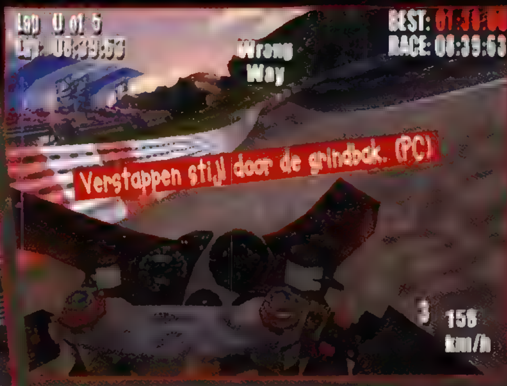


DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate

Op een of andere manier zijn motorracegames veel minder populair dan autoracers. Acclaim wil daar een einde aan gaan maken met Ducati Life. Hebben ze een kans van slagen?



Rechtdoor is geen optie knakker. (PC)



Verstappen stijl door de grindbak. (PC)

DUCATI LIFE



Oldskool Ducati. (PSX)

BESTE SHIT

Voor de leken onder ons, Ducati is voor motoren wat Ferrari is voor auto's: de beste shit die je kunt kopen. Elk zichzelf respecterende motorduivel wil ooit een Ducati onder zijn reet hebben (oké, of een Harley). Acclaim geeft je die mogelijkheid en niet zo zuinig ook. DL is namelijk compleet opgebouwd rond het exclusieve Italiaanse merk. In totaal kun je met maar liefst 44 verschillende motoren de circuits op en daar zitten een paar Ducati's bij die in het echt alleen nog maar op de tekentafel bestaan.

LIFESTYLE-MODE

DL is opgedeeld in twee verschillende modes, te weten de overbekende Quick mode en de Ducati Lifestyle mode. De eerste mode hoef ik niet meer uit te leggen; je kiest een Ducati uit en geeft gas. Winst betekent nieuwe motoren en nieuwe tracks.
De tweede mode moet het spel een lange levensduur geven. Hier begin je met een bepaald bedrag aan cash. Met dat geld moet je, je voelde 'm al aankomen, een motor kopen.
De keuze die je maakt bepaalt het verdere verloop van deze mode, denk dus goed na wat je met je geld doet. Kies je voor een mindere basisframe met een aantal sterke onderdelen of flikker je meteen al het geld over de balk en koop je de duurste motor die je kunt betalen.

EEN-TEGEN-EEN

Vervolgens is het racen geblazen. Het kan om een enkele wedstrijd gaan of een event met meerdere races. Hoe hoger je eindigt, hoe meer cash je vangt en met die cash kun je de motor weer verbeteren. Die voelde je ook al aankomen.
Maar er zijn meer mogelijkheden. Je kunt een deel van je geld bijvoorbeeld investeren in een betere helm of racekleding. Die beschermen je tegen de vette crashes die je in het spel kunt maken en zorgen er voor dat je sneller kunt opstaan. Je kunt ook een tegenstander uitdagen voor een een-tegen-een battle. De winnaar mag de motorfiets houden. Deze mode kan vooral online erg goed gaan uitpakken. Stel je voor: je neemt het op tegen je beste vriend, die een moddervette Ducati heeft en jij slechts een mager aftreksel daarvan. Twee slippers kunnen genoeg zijn om die top-motor op een vette afstand te zetten. Bingo!
Je mag overigens niet zo maar aan elke race meedoen. Bepaalde type wedstrijden, met name die waar veel geld valt te verdienen, vragen om een licentie, en die moet je dus eerst behalen.

ANDERHALF UUR RACEN

Als de eerste beelden representatief zijn voor het eindresultaat, dan zit het met de graphics van DL wel snor. De DC- en PC-versie zien er uiteraard veel gelikter uit als de PSX-versie, maar aangezien DL ontworpen is voor de console van Sony, zal echt alles uit het 'oude' kastje gehaald worden.
In totaal bevat DL acht tracks, die ook in omgekeerde volgorde afgewerkt kunnen worden. De lengte van een race kan pittig zijn, aangezien het maximum aantal rondes bij sommige banen op 95 staat en dan ben je met een gemiddelde rondetijd van 90 seconden wel een uurtje of anderhalf zoet.
Het racen voelt prima aan, er is duidelijk veel tijd besteed aan het uitbalanceren van het motorpark. Een motor met veel snelheid en acceleratievermogen zal je op het rechte stuk voorbij speren. In de bochten haal je hem echter zo weer in, aangezien het snelheidsmonster zo wendbaar is als een zwanger nijlpaard. Je hoeft je in DL dus nooit kansloos te wanen.



Check het verschil PSX...



...en Dreamcast.



RAPPORT

PC CD-ROM, DREAMCAST, PLAYSTATION
Fabrikant: ATD/Acclaim
Wordt verwacht: November 2000

Acclaim wil het motorrace genre met Ducati Life populair(der) maken. [illegible]



Circustent. Bungalowtent. Feesttent. Je kunt het zo gek niet bedenken of je kunt het kopen, verkopen of veilen op de site van Spott. Je vindt er spullen van particulieren, van bedrijven, nieuw of tweedehands. Spott geeft je bij meerdere rubrieken extra informatie. In de rubriek Auto's & 2-Wielers geven we je bij verschillende auto's technische gegevens afkomstig van het tijdschrift Autoweek. Zie je een mooi huis te koop

MAX

Als Max Payne dit jaar uit gaat komen, wordt het mijn favoriete game van het jaar. En als ie volgend jaar uitkomt, wordt 't mijn game van 2001. Of zit ik nog met m'n hoofd in de E3 wolken?

EN G.O.D. ZAG DAT HET GOED WAS.

Terug in het druilerige Nederland denk ik nog met weemoed aan L.A. en de E3: zon, games en babes, wat wil je nog meer? De E3 rules! Alhoewel? De beste game naar mijn mening was niet op de E3 te vinden. De gameontwikkelaars van G.O.D. (Gathering Of Developers) hadden namelijk nog geen dertig meter voor de ingang van de beurs een parkeerplaats afgehuurd en daar een soort festivalterrein opgezet met allerlei tenten en enorme luxe megacaravans. Terwijl punrockbandjes stonden te blèren, babes rond paradeerden en er gratis drank te scoren viel, werden in de caravans allerlei presentaties gegeven van een beestachtige sterke line-up games.

WHO FRAMED MAX PAYNE?

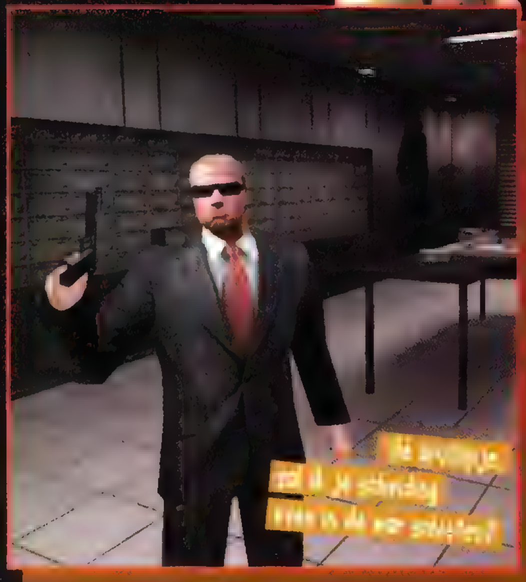
In een van die caravans werd Max Payne getoond en moeder… wat is dat een moddervette game! Mijn bek – en die van velen met mij – viel open van verbazing over wat Remedy (de Scandinavische ontwikkelaar) in de tussentijd allemaal aan het spel had veranderd. Het bestaan van de game circuleert namelijk al een tijdje op internet, maar de eerste screenshots die al enige maanden op diverse websites staan, halen bij lange na niet de kwaliteit van de game nu. Maar voor ik ga kwijlen en orgastisch uit ga wijden over de focking mooie graphics van Max Payne, eerst wat basics. Max Payne is een undercover cop in de donkere en harde onderwereld van New York. Infiltrerend in die onderwereld, wordt Max gebruikt in een vuil spel, waarbij hij de schuld van een moord in zijn schoenen geschoven krijgt. Om zijn goede naam te zuiveren duikt Max nog verder het criminele circuit in om achter de waarheid te komen. Gewapend met een heel arsenaal vette guns en zinnend op wraak is het payback time!

FOTO-REALISTISCH

Zei ik al hoe mooi de game eruit ziet? Heel mooi dus! De term voor de kwaliteit van deze graphics is nog niet uitgevonden. Insane in the brain lijkt me een goede. Maar ja, de minimum specs. worden dan ook waarschijnlijk een Pentium II 400 met een vette 3D-kaart. De game wordt gepowerd door Ritual's eigen engine. Dit beestje is in staat hele grote en gedetailleerde levels op je scherm te toveren. Zo kun je als Max gewoon een hele wolkenkrabber door buffelen van wel 45 verdiepingen hoog. Op de top van zo'n gebouw kun je zelfs naar beneden kijken en springen (een lange dodenval, kan ik











PAYNE

BLA

je verzekeren). Daarnaast is de engine in staat om fotorealistische graphics te maken. De uitdrukking op Max z'n smoel, het detail van de kleding, uithangborden en guns… echt ongelofelijk. In de Free Camera mode kun je zelfs inzoomen op het serienummer van de kogel die zojuist Max' gun heeft verlaten. Wreed mooi dus!



BALLET OP LEVEN EN DOOD

Naast het feit dat de game er zo prachtig uitziet dat het wel een film lijkt, speelt ie ook









nog eens als een echte film; een kruising tussen The Maxtrix en John Woo om een indruk te geven van de sfeer van dit spel. Regisseur Woo stelt schietgevechten als een soort ballet op leven en dood voor. In de game komt dat ook prachtig tot leven. Wanneer er aktie is kun je achter een muurtje wachten, de omgevingen verkennen en wanneer je in een vuurgevecht komt, kun je de Slowmotion mode gebruiken. Dan zie je Max dus vertraagd rennen, kogelhulzen dwarrelen opeens als donzen veertjes in de rondte, en de slachtoffers zie je langzaam neervallen of wegduiken. Schieten wordt tot kunst verheven.

Je kunt Max laten vallen en in zijn val je mitrailleurs leegknallen, achteroverleunen en koprollen maken en dat alles vertraagd. Ook kun je de camera een kogel laten volgen totdat deze in de borst van een bad guy implodeert. Heftig. Deze vertraagde beelden maken samen met de sfeervolle muziek dit een supervet onderdeel in deze toch al likkebaardend mooie game. Hetzelfde geldt voor explosies en andere spectaculaire confrontaties; je weet echt niet wat je ziet.

ALS HET AF IS!

Dat de game keihard wordt, is duidelijk. Dat wordt nog eens versterkt door de grimmige comic achtige schetsen die het verhaal en de missies aan elkaar koppelen. Wellicht dat het tot kunst verheffen van schietgevechten weer heel wat heilige huisje omver zal trappen. Ik zie tegenstanders van Carmageddon en dergelijke al weer op de banken staan. Alhoewel, zo bloederig als bijvoorbeeld Soldier of Fortune wordt het nergens.

Remedy kiest met Max Payne puur voor een single player experience. Ik zou ook niet weten hoe je deze game-elementen online moet gaan naspelen. Elkaar afschieten op het internet gaat supersnel en vergt veel van je reflexen… dan heb je helemaal geen tijd voor slow motion gunfights.

Bovendien, liever een solide vette singel player game dan single en multi die beide afgeraffeld zijn. Sowieso laat Remedy zich door niets of niemand opnaaien, wat Take 2 (hun wereldwijde uitgever) ook schreeuwt. Op de vraag aan de makers wanneer de game af is, zeiden ze dan ook 'When It 's Done!'. En ik geef ze groot gelijk.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Remedy Entertainment/G.O.D.
Distributeur: CD Contact Data
Wordt verwacht: Eind 2000?

Op mijn [illegible] een titel [illegible]. Max Payne [illegible] name and it's a be[illegible] game!
JAN



DEUS EX



PC Zone UK: 94% • PC Gamer UK: "early game of the year"
PC Format: "A truly piece of innovative gaming"
PC Game World: "98%" • Adrenaline Vault: "5/5" • IGN: 94%"
Real Gamer Magazine (Benelux) • 'the gameplay is just fantastic'



ION STORM
PC CD
EIDOS INTERACTIVE

MONOPOLY tycoon

Monopoly Tycoon is totaal andere shit dan het bordspel. Niks dobbelen, straten kopen en naar de gevangenis gaan, maar huizen bouwen, banen creëren en inwoners tevreden houden, net als in Sim City.

LEVENDE STAD

Developer Deep Red wilde Monopoly op de PC een geheel eigen karakter geven. Dat ze dat kunnen, bleek wel uit hun vorige game, Risk 2, dat een aantal interessante aanvullingen had.
Een regelrechte conversie van een bordspel is volgens Deep Red weliswaar goedkoop en snel gemaakt maar voor gamers totaal oninteressant. Dus plaatst Monopoly Tycoon je in een echte levende 3D stad waarin gewerkt wordt, mensen over straat lopen, huizen en flats uit de grond schieten en politiemannen de boel in de gaten houden. En jij gaat in deze stad de baas spelen.

BAK KLUITEN

Nadat je jouw poppetje hebt gekozen, krijg je een flinke bak duiten. Het is zaak dit bedrag als een gek te gaan vermeerderen en de stad verschaft je daarvoor allerlei mogelijkheden. Je kunt winkels beginnen, handel drijven, kantoren bouwen, huisjes melken, een busbedrijf starten et cetera, maar bedenk: eerst investeren, daarna incashen.
In principe klinkt dit allemaal eenvoudig. Een speler met Sim City ervaring en dat zijn er in de Benelux heel wat, moet zo aan de slag kunnen. Maar Deep Red heeft een aantal leuke aanpassingen in de game gedaan en die geven MT een duidelijk eigen karakter.
Zo verschuift de tijd tijdens het spelen. Waar je in het begin in een stad uit de jaren '30 werkt, daar zit je binnen een paar uur in de jaren '50. Uiteindelijk kom je zelfs uit in het jaar 2000. Deze tijdsverschuiving heeft veel invloed op het spelverloop; wat een goede investering in de jaren '40 is, hoeft dat nog niet te zijn in de jaren ' 50. Je moet dus bouwen met het oog op de toekomst.

BRAM PEPERMODE

Daarnaast kun je het spel op meerdere manieren winnen. Je kunt kijken wie het eerst miljardair is of wie het eerst een kantorencomplex heeft opgebouwd. Deze doelen zijn vrij instelbaar.
De leukste mode is die waarin je probeert het burgemeesterschap te veroveren. Om dit te bereiken, zul je de meerderheid van de bevolking tevreden moeten houden en dat betekent dus ook een groot deel van de inwoners van de stadsdelen van de tegenstanders. Zorg voor een goed leefklimaat, voldoende ontspanning, hoge lonen en veiligheid en de mensen zullen jouw aanbidden. De tegenstander zal er echter alles doen om jou af te troeven. Via de geijkte menu's kun je zien hoe goed de opponent het er afbrengt en wat de stemming onder de bevolking is.

GEEN GEVANGENIS!

MT ziet er erg geinig uit, de stad groeit stukje bij beetje en je kunt de woningen gewoon in full 3D binnen lopen! Op straat doen honderden mensen hun ding en elke bewoner heeft een eigen karakter en eigen wensen. Door op de poppetje te klikken, zie je hun stemming en daar kun je dan weer op inspelen. Als je daar tenminste de middelen voor hebt.
Bij elke move zul je echt goed over de gevolgen moeten nadenken. MT is geen geluksspelletje maar vereist een flinke dosis strategisch inzicht. Als we Deep Red mogen geloven krijgt elk land een aantal typische aanpassingen. Misschien kunnen we hier dus geld gaan verdienen met het verkopen van hasj en wiet in de coffeeshops en het exploiteren van dames van lichte zeden. Een gevangenis is er toch niet!

Dit heeft weinig meer met het bordspel te maken.

Monopoly universiteit.

Dat heb ik nog nooit gezien, aan de overkant heeft de straat een andere naam.

Je kunt in dit spel gedachten lezen.

Weet iemand de weg naar het Algemene Fonds?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Deep Red
Distributeur: Hasbro
Wordt verwacht: November 2000

Populous fans opgelet; Sacrifice wordt de natte droom van tribal strategy en magie fans in het algemeen en Populous fans in het bijzonder.

sacr


Een wezen wordt gegrepen door een possesion spreuk.


Geen idee waar we naar kijken maar we hebben mooie plaatsen.


Twister eat your heart out.

PRETTIG GESTOORD

Verwijzend naar Populous moet ik meteen melden dat Sacrifice niet van Bullfrog maar van Shiny Entertainment komt en in het bijzonder van Dave Perry. Deze creatieve, prettig gestoorde ontwikkelaar was ook de man achter Messiah. Messiah was op zijn zachtst gezegd een afwijkende game, maar door de vele vertragingen werd het niet de topper die men had voorspeld. Toch bood de game heel wat originele features die we nog niet eerder zagen. Sacrifice wordt nog veel vreemder en is tegelijk ook van een ongekende schoonheid. Daar waar de 3D RTS titels van nu zich allemaal in de verre toekomst afspelen (Dark Reign II, Earth 2150, Ground Control en Dogs Of War), gaat Shiny voor een totaal eigen, bijna ondefinieerbare magische wereld vol offeraltaren, magie en goden uitgevoerd op een manier die je echt nog nooit hebt gezien.

OFFERS

Laat ik bij het begin beginnen; de basis van het spel is dat je een magiër speelt in een fantasy land. Niet zo maar een magiër en niet zo maar een fantasy land, nee de meeste rare virtuele wereld die je ooit bent tegen gekomen.
Als wizard (met het uiterlijk van een kleikabouter) kies je in het begin voor een God en moet je gaan battlen met magie en mana. Afhankelijk van de God die je kiest, krijg je bepaalde wezens toegewezen die voor je knokken. Echter, je moet er wel op uit trekken en de wereld van Sarcifice is enorm groot en uitgestrekt. Je moet knokken tegen de volken die zich bij de andere vier Goden hebben aangesloten. Als je je vijanden doodt of laat doden door je wezens kun je diens lichaam over-nemen en offeren aan jouw God. Hoe meer je dood en offert voor je God, hoe meer spreuken, mana, wezens en power je krijgt.

VIJF GODEN

De vijf Goden waarvoor je kunt gaan strijden zijn even hilarisch vormgeven als de rest van de weirde wezens. Zo is daar Pyro, God van het Vuur, een dikke papzak met haar dat altijd in de brand staat. Als tweede noem ik James, God van de Aarde, hij ziet er uit als Earthworm Jim in een blauwe overal en praat als een boer. Persephone is de Godin van het Leven, een beetje zweverige babe en Stratos is de God van de lucht. Deze God is vormgegeven als een mannetje met als lichaam een luchttank en als hoofd een ballonnetje. Nu vraag ik je! Als laatste is er Charnel, de God van de Dood. Deze magere gast is erg geniepig en heeft een fout Frans accent! Afhankelijk van de God waarvoor je vecht, krijg je ook verschillende type spreuken en elf wezens die je kunt casten. Vecht je voor Stratos dan zal je bijvoorbeeld sterkere luchtwezens kunnen casten en kun je bijvoorbeeld een windhoos oproepen. Ben je in dienst van Pyro dan hebben al je wezens in meer of minder mate vuur als wapen en kun je zelf allerlei vuurspreuken toepassen.

WEZENS & MAGIE

In totaal zijn er meer dan vijftig verschillende wezens in de game die er allemaal absurd en idioot uitzien. Een draak is hier geen standaard fantasy RPG draak, no way! Het is bijvoorbeeld een hagedisachtig wezen dat vleermuisvleugels en een oplichtend oog in de punt van zijn staart heeft. Ook een trol ziet er hier heel anders uit dan die we in andere games gewend zijn. Alles bestaat uit iets organisch. Zo lijken de vuurwezens soms op brandende kolen en de aardwezens opgebouwd uit stenen en klei. Dave Perry heeft wat dat betreft zijn eigen wetten en zijn even briljante als ondoorgrondelijke fantasie.
De magiër blijft het middelpunt, al spelen de Goden ook hun spel. Mocht halverwege een missie blijken dat je het goed doet dan kunnen de vijandelijke Goden van tijd tot tijd je trachten te verleiden om voor hen te gaan vechten of ze bedreigen je of gaan je dwarsbomen.
Als magiër kun je in totaal van level 1 naar level 14 groeien waarbij het laatste level natuurlijk de meest sterke wezens en spreuken herbergt.
In multiplayer kun je






De gevechten vinden plaats in prachtige, uitgestrekte omgevingen.


Vreemde wezens roepen hun God aan.


Snel jongens, de voorstelling is al begonnen!


Het begrip vuurspreuk krijgt een nieuwe dimensie.


Deze beesten hebben vast een zeer verfijnde reuk.


De jaarlijkse atoombom ontploffing trok weer veel belangstelling.

[illegible] het midden van [illegible] van God switchen maar speel je een battle gewoon voor een God. Je kunt echter wel in één lange online game van level 1 naar 14 gaan.

TECHTALK

Sacrifice maakt gebruikt van de verbeterde techniek die ook al in Messiah te vinden was. Techkids kennen de termen realtime deformation en tesselation. In Sacrifice zijn die technieken beter benut en verder uitgewerkt dan in Messiah. Hierdoor kun je honderden 3D wezens tegelijk op je scherm krijgen, zowel klein als groot, zonder dat de framerate inkakt. Bovendien kan de computer zelf berekenen tot hoever het level van detail moet worden ingesteld om toch een soepel lopende game te krijgen.

De beelden die ik gezien heb, tonen dan ook hordes even prachtige als weirde wezens die over bergen en uitgestrekte vlaktes voortdenderen, zover je oog kan reiken. Dit terwijl in de lucht vreemdsoortige draken brullen, een magische cycloon voorbij raast, een vijandige wizard een hel van vuur oproept en jouw God net met veel lichteffekten zijn toorn over een groepje vijanden uitstort; verbluffend gewoon!

Daar komt nog eens bij dat de speelomgevingen gigantisch groot zijn en de game dus een heel ruimtelijk en vrij gevoel geeft. Denk aan de maps van Delta Force alleen dan met de 3D eyecandy van een next generation shooter.

Klinkt als een droom toch? Nou, die droom zou dit najaar wel eens werkelijkheid kunnen worden.



Power RAPPORT

PC CD-ROM

Fabrikant: Shiny Entertainment
Distributeur: Infogrames
Verwacht: 4e Kwartaal 2000

[illegible]

MYST III EXILE

De aartsvader van het first-person point & click adventure keert terug: Myst III – Exile komt er aan!

MISTIG

Myst is een wereldberoemd first-person adventure dat miljoenen spelers ter wereld hebben gespeeld. Het is de Doom en Quake van de adventures, en ook niet-gamers kennen Myst. Zelfs PU-baas Mark heeft Myst ooit uitgespeeld en dat terwijl ie toch altijd vergadert.
Na het vervolg Riven is er nu dan eindelijk een derde deel in de maak voor de fans: Myst III-Exile. Voordat deel drie in de Myst saga het licht gaat zien, komt overigens eerst nog RealMYST uit, een opgepoetste versie van de allereerste Myst met alle technische toeters en bellen van nu plus een hele extra wereld.
De meeste aandacht zal de komende tijden echter uitgaan naar deeltje 3. Wat kunnen we daarvan verwachten?


Myst ziet er op zijn zachtst gezegd weer weird uit.

WRAAK

Myst III gaat verder waar Riven ophoudt. Je zult als puzzelaar en avonturier door vijf werelden vol mysterie en magie moeten reizen. Deze werelden, zogenaamde Ages, zitten weer boordevol adembenemende plaatjes, bizarre machinerie, vreemde gebouwen en exotische lokaties en natuurlijk vele hersenpijnigende puzzels.
Je begint in de Age van J' Nanin hetgeen 'World Of Learning' betekent. Eenmaal alle puzzels en raadsel uit deze Age opgelost, zul je toegang krijgen tot de andere werelden. Ook is er een nieuwe schurk van de partij, hij is van plan wraak te nemen op Artus en zijn familie. De speler, die gevangen zit in de eerste wereld, moet dit voorkomen.

ONHAALBARE PUZZELS?

Het eerste dat opviel aan Myst III is dat de spelers nu een vrije 360 graden panoramische view hebben, in tegenstelling tot de stille dia's uit Myst en Riven. Daarnaast is de sfeer weer typisch Myst maar is de fantasie van de makers nu helemaal prettig op hol geslagen.
Myst III is met z'n tijd meegegaan dus de systeemeisen zijn weer wat opgekrikt. Toch valt het mee als je kijkt wat andere toptitels eisen. Een Pentium 300 MMX (een PII of PIII is dus niet nodig) is genoeg om alles in 16 bit en soepel lopend te bekijken. Heb je echter een 3Dkaart (en wie heeft dat niet?) dan kan alles in 32 bit gespeeld worden.
Hopelijk hebben de makers geleerd van Riven, want daar waren de puzzels af en toe echt van het kaliber 'onoplosbaar'. Dus geen zaken als "draai de koperen hendel 45 graden, druk op de blauwe knop, draai de rode hendel 90 graden, druk op de groene knop, doe twee stappen naar achteren, open de deur, ga de kleine gang in, trek aan de groene hendel, kom weer terug en druk op de paarse knop". Tenminste, dat mag ik hopen. Mooie plaatjes zijn leuk en moeilijke puzzels ook, het moet alleen niet frustrerend worden en dat was in Riven soms wèl het geval.

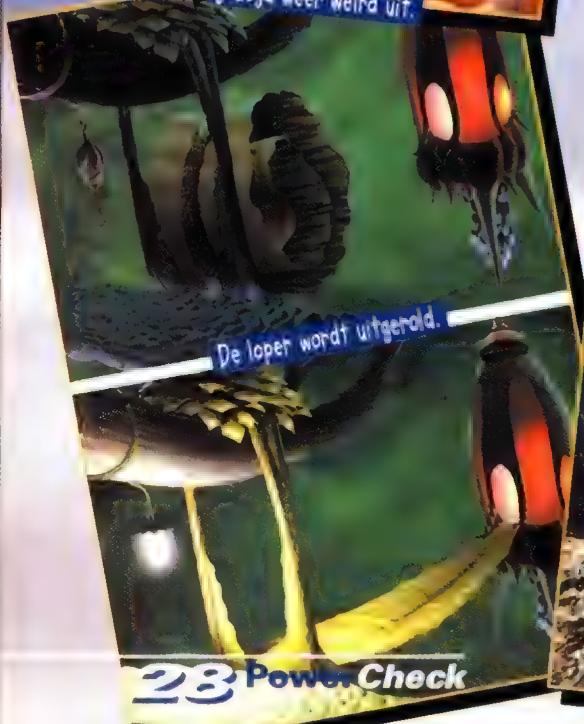

Indrukwekkend gebouwtje.


Myst goes Creatures?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Presto Studios
Distributeur: Mattel Interactive
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

Grafisch zit het allemaal wel goed met Myst III. Nu maar hopen dat de puzzels ook een beetje fun zijn, we worden hoopvol al omhuld door de mist van onvoorziene releaseschema's.


De loper wordt uitgerold.


Ook in Myst III is het weer trappetje op, trappetje af.

TRIBES 2

Starsiege: Tribes was – en is nog steeds – in The States een enorme hit! Voor deze online only multiplayer shooter komt nu een vervolg dat je niet mag missen.

BETER DAN QUAKE III EN UT?

Starsiege: Tribes is om de een of andere mysterieuze reden totaal aan Europa voorbij gegaan. Uitgebracht rond Kerst 1998 kwam de online only multiplayer shooter hier wel uit maar kreeg nauwelijks aandacht. Onterecht want de gameplay van Starsiege: Tribes was ijzersterk. Niet alleen had de game heel veel buitenlokaties waar je achter elkaar aan kon hollen en knallen, ook diverse te besturen voertuigen werden in de strijd gegooid. Iets waar men nu bij Halo zo enthousiast over is. Vreemd dus, dat de game hier nauwelijks is opgepikt.
Een ander pikant gegeven is het feit dat er in de States iedere dag meer gamers Tribes aan het spelen zijn dan Quake III of Unreal Tournament! En al kan Tribes kwa graphics niet tegen de twee grote online shooters op, kwa gameplay doet er zeker niet voor onder. Sterker, sommigen vinden Tribes met kop en schouders boven alle online shooters uitsteken!


Heb jij m'n video van de kerstverlichting gezien?!


Knaap neerknallen en vlugger pitten.

RETEGOED

Tot zover de background, want Tribes 2 is in de maak en moet zo tegen het einde van het jaar bij je lokale gameshop in de rekken liggen.
De eerste impressies zijn zeer hoopgevend. De Tribes engine is in een nieuw jasje gestoken en lijkt heel wat power te genereren. De maps zijn weer voornamelijk outdoor en spelers krijgen enorm uitgestrekte gebieden met bergen en heuvels voor hun kiezen. Alsof je aan het knallen bent in de Rocky Mountains of in de Himalaya! Dit is Delta Force met polygonen, baby!
Ook de sfeereffekten zoals mist, regen, bliksem en dreigende wolkenpartijen zorgen voor een prachtig ruimtelijk effekt. Om kort te gaan: deze game ziet er gewoon retegoed uit!

FANBASE

In het originele Tribes lag de nadruk meer op de teamplay dan op het 'ieder voor zich' van de deathmatch. Dat werd nog een versterkt door de verschillende voertuigen die je in de game kon gebruiken. Ook nu is dat weer het geval; diverse scoutvoertuigen zijn nog sneller en dus ideaal voor de flag runner. Daarnaast zijn er soms voertuigen met een mitrailleur die je met zijn tweeën moet besturen.
Tribes 2 heeft nu al een giga fanbase opgebouwd en Dynamix weet dat. Ze doen er dan ook alles aan om zoveel mogelijk gamers voor hun game te winnen. Een manier is om tegelijk met de release van de game alle tools vrij te geven, zodat fans over de hele wereld maps, servers, mods en skins kunnen gaan bouwen.
Ook het zoekprogramma naar online games zal super simpel en tegelijkertijd zeer compleet zijn. Je kunt zoeken op land, ping, mods en regels. Daarnaast geeft het programma zelf aan of je voor een bepaalde map, mod of game bepaalde patches of andere udpates moet downloaden.
Voor de groentjes komt Tribes 2 met single player oefenmissies waarin bots de online spelers perfekt kunnen faken. Dat wordt me toch een hemelse stammenoorlog...


Voertuigen geven het spel [illegible]

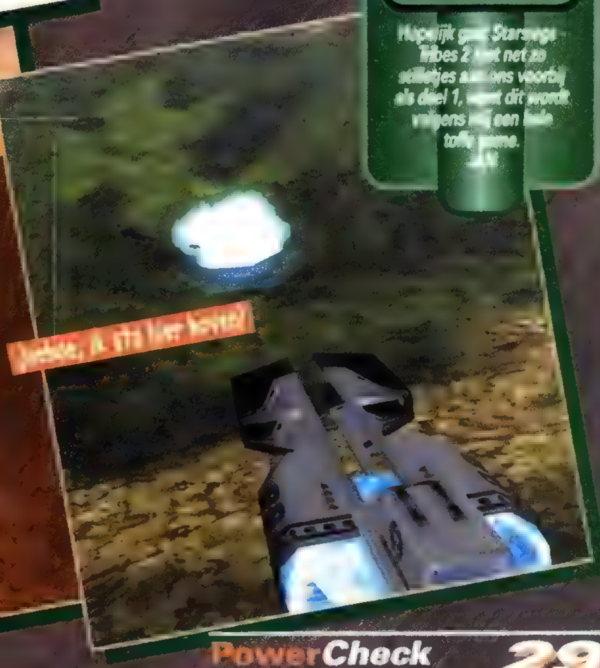
Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Dynamix/ Sierra
Distributeur: Atoll Soft
Verwacht: 4e Kwartaal 2000

Hopelijk gaat Starsiege Tribes 2 niet net zo stilletjes aan ons voorbij als deel 1, want dit wordt volgens mij een hele toffe game.
JLV


Genieten van het zonnetje op m'n balkonnetje.


Wie heeft de vergrootglas van Wessel!


Jeetje, ik sta hier boven!

DELTA FORCE

LAND WARRIOR

Al het goede komt in drieën zeggen ze wel eens. Dat klopt in ieder geval voor alle Delta Force fans want het derde deel, Land Warrior, is in de maak.

VERBETERD?

Delta Force 2 staat nog steeds wekelijks bij mij thuis online te ronken. Maar ja, tegelijkertijd lonken eveneens de vette graphics van UT en QIII:A en als ik dan ook nog eens Diabol II over battle.net moet spelen, blijft er weinig tijd over. Toch ben ik bereid om voor Delta Force Land Warrior - het spectaculaire derde deel - alle andere online games opzij te schuiven. Niet alleen door de ijzersterke gameplay van de serie maar met name omdat deel 3 nu eindelijk de graphics krijgt die de game verdient. Want laten we wel wezen, de verbeteringen in deel 2 ten opzichte van het origineel waren natuurlijk te klein en zelfs met een Pentium III 500 kon het nog langzaam lopen en begon de pixelige voxel-engine af en toe zeer irritant te worden. Dat wordt allemaal verholpen in DFLW (Delta Force Land Warrior).

HELEMAAL 3D

DFLW is eindelijk helemaal in 3D, dus geen pixels meer. Als je nu denkt dat ook de grote omgevingen vaarwel worden gezegd; no way! DFLW laat je tot een kilometer ver de omgevingen afspeuren; nog steeds een enorm blikveld dus en super grote maps waarin geknald kan gaan worden.
Ook zullen alle 3D kaarten ondersteund worden en maakt DFLW gebruik van de nieuwste 3D technologie. Of hun engine net zo strak zal zijn als QIII:A of UT valt nog te bezien maar de screenshots zien er toch erg lekker uit.

MET ZIJN VIJVEN

Novalogic heeft geprobeerd in hun derde Delta Force deel wat meer verhaal te krijgen, tenminste wat singleplayer betreft. Zoals het er nu naar uitziet, controleer je een team van vijf man waarbij je steeds de beste man voor de job kiest voor bepaalde situaties. Dus een explosieven deskundige om een bunker op te blazen en een sniper rifle rekruut om een bad guy van grote afstand om te leggen.
Alle wapens en goodies zullen weer super realistisch zijn daar het leger en Novalogic zwaar samen hebben gewerkt want na de positieve ervaringen van de US Army, die DF 2 voor trainingen gebruikte, wil men ook deel 3 voor dezelfde doeleinden inzetten. Prima vond Novalogic maar daar moest dan wel wat tegenover staan, dus kregen de heren programmeurs 'confidential' informatie over de nieuwste laser guided wapens, sniperguns en meer van dat lekkers.
Ook de multiplayer moet het beter gaan doen. Voice-over-network en snellere gameplay dankzij de nieuwe engine moet de hele DF online community weer nieuw leven in blazen. Iets dat volgens mij absoluut zal gaan gebeuren.

Colin McRae naar dan rennend.

Deze knaap kan zeer binnenkort de mummies gezelschap gaan houden!

Hé jongens hier is die pyromaan!

Sorry dat ik stoor, lullen jullie maar rustig door.

We gaan deze gast even van z'n linker pinknagel ontdoen.

Waar zit die fikkiestoker?

RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: Infogrames
Verwacht: Eind 2000/begin 2001

[illegible]

PowerWeb Update

onder redactie van Boris

http://www.powerweb.nl

BOUNCER SITE

De site van de Eidos' vette beat 'm up voor de PS2 is online. Er is veel beeld en weinig tekst maar dat maakt niet zoveel uit. The Bouncer wordt waarschijnlijk een van de eerste grote hits op het platform dus daarom is een bezoekje wel de moeite waard. Ga naar www.playonline.com/bouncer/index.html

BOMBERMANIA



Door de jaren heen zijn er van weinig games zoveel verschillende versies uitgebracht als van Bomberman. Het spel dat in 1985 het licht zag op de NES wordt door onze bloedeigen Bjorn nog altijd gezien als een van de beste games ooit gemaakt. Maar niet alleen Bjorn denkt er zo over. Iedereen die ooit een versie van Bomberman gespeeld heeft moet toegeven dat in meer dan 15 jaar de gameplay nog altijd ijzersterk is en waarschijnlijk, net als tetris, nooit zal vervelen. Zolang er nieuwe consoles worden gemaakt worden er versies van Bomberman gemaakt en dat is voor gamers een mooi vooruitzicht.



Sander van der Vegte is zo'n gamer die helemaal lijp is van Bomberman. Hij heeft er een Engelstalige website aan gewijd en deze site is zo goed en zo compleet dat hij met recht tot een van de beste ter wereld wordt gerekend. Je vindt er alles over de geschiedenis van Bomberman, over de toekomst van Bomberman en nog veel meer. Het is zelfs zo dat er op dit ogenblik hard gewerkt wordt aan een eigen versie van bomberman die je online tegen elkaar kan spelen. Deze versie zal gratis van de site te downloaden zijn en highscores worden automatisch op de site bijgehouden. Nou ja, tot nu toe is dit toekomstmuziek maar het geeft wel aan dat er hard aan de site wordt gewerkt. Check Bombermania op www.bombermania.com en als je er dan toch bent, vergeet dan niet om Sander even props te geven voor zijn werk.





Demo Time

Alle onderstaande demo's zijn te downloaden van de nu nog snellere powerweb FTP servers. We raden je aan om een download programma als GetRight of Go!Zilla te gebruiken. Check www.powerweb.nl

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

Er zijn weinig games waar de afgelopen tijd zo naar is uitgekeken als deze Heavy Metal: FAKK 2. Ik twijfel er dan ook niet aan dat Jan je ondertussen alles heeft verteld wat er te weten valt over deze game en daarom begrijp ik dat je nu je PU neerlegt en als de gesmeerde bliksem deze demo van 75 MB gaat downloaden.



AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Deze Real Time Strategy serie van Microsoft is een begrip onder RTS fans en omdat het spel waanzinnig goed heeft verkocht is het logische gevolg, een add-on. Deze add-on die verkocht wordt onder de naam The Conquerors wordt vergezeld van een Demo met 1 single player scenario en 1 multiplayer scenario. Reden genoeg dus om deze bescheiden 37 MB even binnen te halen.



STUPID INVADERS

Stupid Invaders is geen dom spel. Integendeel. Deze point & Click adventure van Ubi Soft zit boordevol humor en avontuur en ik zie geen enkele reden om deze demo van 111 MB te laten schieten. Tenminste als je het spel al niet gekocht hebt want hoe goed de game ook is, honderdelf MB downloaden voor niets gaat ook een beetje te ver.



Special Report

PS2 ga

Vorige maand hebben jullie al kunnen lezen dat EA op het gebied van sportgames heel wat fraais in de maak heeft voor de PlayStation 2. Ook Konami, een van de belangrijkste software-ontwikkelaars ter wereld, liet in Cannes zien dat men de PS2 zeer serieus neemt.


Metal Gear Solid 2.





ZIELIG

Oké, ik kom er niet onderuit, dit artikel was jullie vorige maand al beloofd en in de vorige PU konden jullie lezen dat het verhaal was uitgesteld omdat ik een aantal vingers en ribben had gekneusd tijdens de Konami-meeting in het Franse Cannes.
Tja, en hoe kwam dat nou? Niet goed uitgekeken en aangereden door een van de vele Ferrari's die in deze mondaine badplaats rondrijden? Gestruikeld over een wit poedeltje? Vanwege openbare dronkenschap door enkele uitsmijters uit het plaatselijke casino gezet? Uitgegleden over het geparfumeerde badzeepje en met de borstpartij tegen de gouden kranen van het vijf-sterren hotelbad gelazerd? Tijdens het tochtje met het cruiseschip over de railing geslagen? Nee, deze oude man dacht nog sportief genoeg te zijn om met een mountainbike de Franse Alpen af te rossen. Wel een helmpie op, maar niet de leesbril. Gevolg, gat in de weg niet gezien, met als resultaat een spectaculaire salto voorover en eerder genoemde verwondingen.
Inmiddels mag ik weer alles eten en zolang ik geen ademhaal voel ik er niets meer van (fruitmanden kunnen op de redactie worden afgeleverd). Maar goed, genoeg gejankt, verder met datgene waar jullie wèl geïnteresseerd in zijn: Konami's PS2 games!

VERTROUWEN

Het Japanse Konami is op consolegebied al vele jaren een van de belangrijkste gamedevelopers ter wereld met bij iedereen bekende games als ISS, Track & Field, Castlevania, Silent Hill en natuurlijk Metal Gear Solid.
Dat zo'n belangrijke ontwikkelaar zo duidelijk z'n vertrouwen uitspreekt in de PS2 mag een stevige duw in de rug genoemd worden voor Sony's console die, zoals jullie zullen weten, 24 november in Europa en de VS zal worden uitgebracht. Op dat zelfde moment zal Konami al een vijftal games kant en klaar hebben voor de PS2, te weten: International Superstar Soccer, International Track & Field, X Games-Snowboarding, Silent Scope en Gradius III & IV. Vanzelfsprekend waren deze vijf games al zover gevorderd dat de we er in Cannes mee konden spelen.


X-Games Snowboarding.





Imponerende games van Konami



International Track & Field.





Vijf 'launch-titels'

International Superstar Soccer is voor vele kenners (zoals onze Skate) de beste voetbalgame-serie aller tijden. Speelbaarheid is altijd de grote troef geweest van deze footie en mocht er al iets op aan te merken zijn dan waren het wellicht de graphics die wat achterbleven bij grote concurrent FIFA.
Hoewel geen expert, durf ik te beweren dat de 'playability' weer van ouderwets hoog niveau is en weinig te wensen overlaat. In Cannes konden we tevens zien dat de graphics van ISS op de PS2 van hoog niveau zijn. Ander opvallend punt is de mogelijkheid om (via multitap) met acht spelers tegelijk te gamen. Skate, niet kwijlen als je dit leest.
ESPN International Track & Field was de game die mij in Cannes misschien wel het meest imponeerde. Kwa gameplay heeft ie heel veel weg van Sydney 2000, dus ook met kleiduiven schieten en andere sporten die het geheel een diepere dimensie geven dan 'button bashen' alleen.
Terwijl ik de gamepad aanpakte, betrapte ik me erop dat ik gewoon een kleine minuut met open mond stond te kijken naar de prachtige graphics voor ik besefte dat er ook nog gespeeld moest worden. In eerste instantie dacht ik naar een introfilmpje te kijken van gespierde atleten die zich prepareerden voor hun 100 meter sprint. Maar toen iedereen op één na uit de startblokken schoot, besefte ik dat dit dus ingame graphics waren. Verbluffend!

ESPN X Games-Snowboarding zag er eveneens goed uit. De game heeft heel veel mogelijkheden zoals bijvoorbeeld de optie je eigen parcours uit te zetten in de Freeride mode. Opvallend was ook de sound die het best als dope, vet, chill en wreed te omschrijven valt.
Silent Scope is een game die naam heeft gemaakt in de arcades. De gameplay is simpel: zoek je doel, zoom in en knal af. Vraag bij een dergelijke game is altijd of ie wel uitgebreid genoeg is om op de console te spelen omdat je dan geen knaken in de kast hoeft te gooien. Met acht stages, verschillende routes, een Story, Time Attack en Shooting Range mode zou dat best eens goed kunnen zitten.
Gradius III & IV staan samen op één CD. De hardcore shooters zullen deze game ongetwijfeld kennen. Een klassieker die het vooral moet hebben van fanatisme en snelle vingers. Op de PS2 zijn er wat nieuwe mogelijkheden gecreëerd zoals een save-optie en een Easy mode voor beginners. Leuk voor de liefhebbers maar niet iets waar een PS2 gamer echt op zit te wachten lijkt mij, daarvoor is het allemaal toch wat te simpel en voorspelbaar.



Gradius.







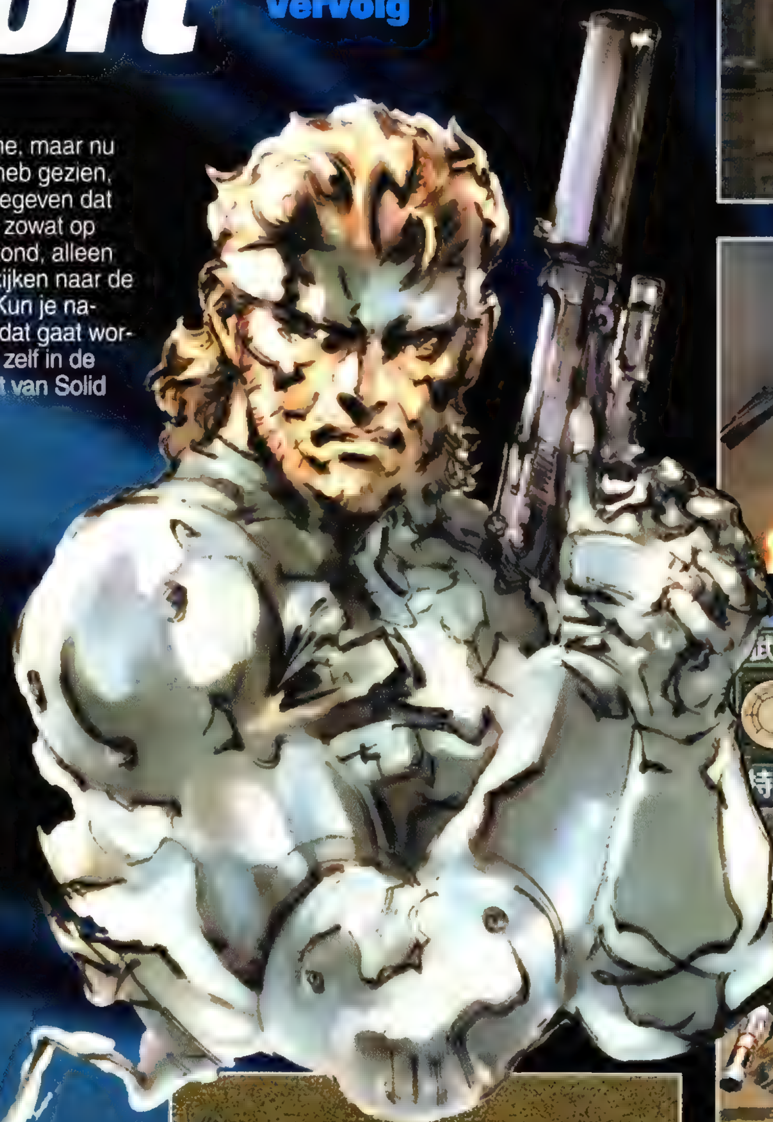
International Superstar Soccer.



Silent Scope.

Special Report vervolg

VOLGEND JAAR
Bovenstaande games komen dus allemaal gelijk uit met de Europese lancering van de PS2, maar Konami heeft in 2001 nog veel meer PS2 games voor ons in petto. Van sommige was al iets te zien in Cannes en zodra we wat 'harder' materiaal in handen krijgen, zullen we natuurlijk uitgebreid over alle in en outs verslag doen. Voorlopig laat ik het even bij de screenshots en wat korte info. **Zone of the Enders** (begin 2001, action adventure geproduceerd onder de leiding van Hideo Kojima, de maker van MGS), **Shadow of Memories** (1e Kwartaal 2001, adventure van de makers van Silent Hill), **Age of Empires II** (strategy), **NHL National Hockey Night** (ijshockey), **NBA 2Night** (basketbal), **Ephemeral Fantasia** (RPG, DVD), **Red** (strategy, WWII robottank aktie), **Seven Blades** (action, hack & slash) en **Metal Gear Solid 2.**
Van MGS Sons of Liberty was slechts dezelfde video te zien als Boris al beschreven had in z'n E3-verslag. Aanvankelijk dacht ik dat Boris als MGS fanaat een beetje werd meegesleept in z'n enthousiasme, maar nu ik 'm zelf heb gezien, moet ik toegeven dat het zweet zowat op m'n rug stond, alleen al bij het kijken naar de beelden. Kun je nagaan wat dat gaat worden als je zelf in de huid kruipt van Solid Snake.



MOOIS
Natuurlijk kunnen we pas een echt oordeel over de games geven als de PU-specialisten alles uitgebreid hebben kunnen checken maar dat we vanaf eind oktober veel moois van Konami op ons PS2 bordje krijgen, staat als een paal boven water.


Shadow of Memories.

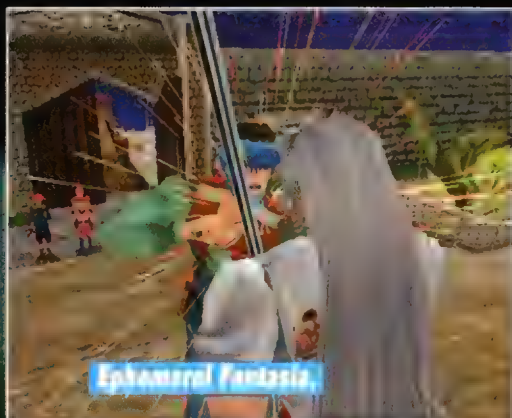

Zone of the Enders.



Red.


Seven Blades.




Ephemeral Fantasia.


NBA 2Night.



NHL National Hockey Night.

GRATIS

bij een jaarabonnement op



FFWD Heineken Dance Parade DUBBEL CD

FFWD Heineken Dance Parade The Music!!

Met o.a. Storm, Darude, Major League, Sweet Female Attitude, Frankie Goes to Hollywood, Artful Dodger, DJ Tonka, Chakra

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je als welkomstcadeau de FFWD Heineken Dance Parade DUBBEL CD, dan betaal je voor 12 nummers ƒ 65,40. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting van ƒ 12,90 op het abonnementsgeld. Je betaalt dan slechts ƒ 52,50 voor 12 nummers.

Vul dus vandaag de antwoordkaart in of bel:

023 - 5566789

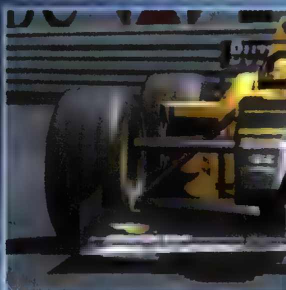
In België kost een jaarabonnement 1380 BF, hiervoor bel je: 02-7762233, de FFWD Heineken Dance Parade DUBBEL CD krijg je dan thuisgestuurd. Belgische lezers kunnen ook kiezen voor een korting: je betaalt dan 1100 BF.

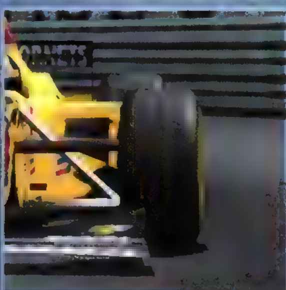
ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN





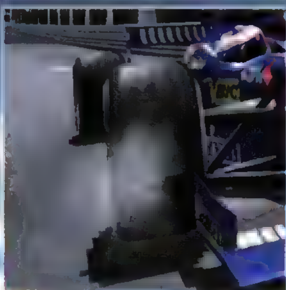


















"Grand Prix 3 has won the race... setting the Formula One benchmark for years to come. Other developers might as well give up now." PCZONE

SPIDER-MA

Noem één action game met een superheld in de hoofdrol die op jou in de afgelopen jaren een goede indruk gemaakt heeft. Moeilijk hè? Vind ik ook. Mijn hoop is nu dan ook gevestigd op een van mijn persoonlijke favorieten uit de wondere wereld van Marvel, de enige echte Spiderman.









SUPER-FREAK

Het recente verleden leert ons dat een op een superheld gebaseerde action game allesbehalve gemakkelijk in elkaar te zetten is. Zo waren de Batman-games een behoorlijke tegenvaller, deed The Hulk me vrij weinig, en was Superman op de N64 ronduit zielig te noemen. Dat heeft me behoorlijk pijn gedaan, daar ik toch wel een speciale hand met superhelden heb. In mijn jongere jaren (ja, ik ben inmiddels een vrij ouwe lul aan het worden) spaarden mijn broertjes en ik zo'n beetje alle comics die in ons land te verkrijgen waren. De meeste daarvan waren afkomstig van het welbekende Marvel Comics. X-Men, The Avengers, Fantastic Four, we hadden ze allemaal. Ik denk dat de gigantische collectie die bij mijn mams thuis op zolder ligt, inmiddels een fortuin waard is, maar dat terzijde.

JAN MODAAL

Bovenstaande helden maakten destijds elke week weer een diepe indruk op ons. Eén character sprong daar echter met kop en schouders bovenuit, namelijk Spiderman. Als ik daar nu zo op terugkijk, denk ik dat het komt omdat hij van alle superheroes de meeste menselijke trekjes had. In het dagelijks leven stond hij bekend als Peter Parker de persfotograaf, had hij een lekker chickie aan zijn zijde (de immer sexy Mary Jane) en bracht hij regelmatig een bezoekje aan zijn oude tante May. Nou, modaler dan dat kan een gast niet zijn, lijkt me. Daarbij kwam dat hij een zeer aansprekende vorm van humor had, waardoor ik me als lezer altijd erg kon identificeren met hem (nou ja, los van het feit dat hij wel, en ik geen spinnenkracht bezat). Jawel, Spidey was my main man!

VIES SPELLETJE

Ik heb dan ook elke avond gebeden tot de Big G daarboven: "alsjeblieft, laat Neversoft hun best doen om Spiderman goed uit de verf te laten komen. Laat deze game geen tweede Superman worden." Wel kids, het lijkt erop dat mijn gebeden verhoord zijn. Wanneer dokter Oktavius (voor de insiders beter bekend als Doctor Octopus) een speech houdt waarin hij zijn nieuwste uitvinding presenteert aan een select gezelschap, word je namelijk onmiddellijk opgezogen door het authentieke sfeertje dat ik van de comics kende. Doc Oc schijnt een machine gebouwd te hebben, die de ontwikkeling van de mensheid ten goede komt (wij weten natuurlijk wel beter). Peter P. bevindt zich als persmannetje tussen dit publiek, en ziet vervolgens dat een fake Spidey er met de uitvinding vandoor gaat. Hmmm, hier wordt duidelijk een vies spelletje gespeeld, dat de échte Spiderman natuurlijk niet zint. Hij besluit om op jacht naar de waarheid te gaan, maar dat wordt hem behoorlijk moeilijk gemaakt door onder andere de politie (die natuurlijk denkt dat hij verantwoordelijk is voor de diefstal) en een hele hoop bad guys. Er zal zich vervolgens een plot ontvouwen dat afkomstig had kunnen zijn uit een willekeurige Spiderman-comic. Da's natuurlijk een prima zaak, want dat komt zeer zeker ten goede van het typische comic book-sfeertje. En je weet, een goed begin is het halve werk.

LEGENDARISCHE VIJANDEN

In deze 3D-Action game kruip je vanzelfsprekend in de huid van 'your friendly neighbourhood Spiderman', en zult je het op een achttal lokaties (die allemaal zijn onderverdeeld in meerdere sub-levels) moeten opnemen tegen vele legendarische vijanden die we kennen uit de strips. Een paar bekende namen: Mysterio, Rhino, Scorpion en The Lizard. Deze bazen duiken steeds aan het eind van de levels op. Voor je bij hen terechtkomt, zul je eerst moeten afrekenen met hun vele handlangers, zoals gangsters met shotguns, en zelfs de cops. Maar ook onmenselijke gedaanten zullen je pad kruisen, zoals Lizardman's hagedissenvolk en Symbioten (wat dat zijn, zie je vanzelf wanneer je eenmaal diep in de game zit). Dit alles vindt plaats op en in



wolkenkrabbers, ondergrondse gewelven, metrotunnels, onderwater-laboratoria en vele andere spots in en rondom New York City.

SPIDEY'S 6TH SENSE

Alle bekende moves die Spidey maakt in de comics, zijn ook in deze game verwerkt. Zo kun je bijvoorbeeld met je spiderweb van flatgebouw naar flatgebouw slingeren, kleven aan muren en plafonds, en je spinnenraggetjes gebruiken om vijanden (al dan niet tijdelijk) uit te schakelen. Dit kan op vier manieren: je web schieten, waardoor vijanden zich een paar seconden niet kunnen bewegen, je web schieten en je vijand er vervolgens mee tegen een muur laten knallen, web-bollen schieten, en 'web-bokshandschoenen' om je handen creëren. Daarnaast heeft Spidey een klein arsenaal aan kick- en punchmoves, die ook bijzonder goed van pas komen. Wat meer dan goed van pas komt, is je 'Spidey sense'. Dit is het zintuig dat je laat weten dat er gevaar op de loer ligt. Mensen met Dual Shock zullen de tijd van hun leven hebben. Je joypad begint namelijk steeds te trillen wanneer dit het geval is. Ook heb je een speciaal kompas in je bezit, zodat je nimmer de weg kwijtraakt. Gelukkig zijn de meeste sub-levels niet al te groot, zodat dit niet echt een probleem zal vormen.

EINDELIJK...

De levels zijn werkelijk schitterend uitgewerkt, en halen het maximale uit je console. Ook de 360 graden bewegingsvrijheid die je hebt, levert een prima bijdrage aan het geheel. Het dynamische camerawerk is wat dat betreft een lust voor het oog. Als je bijvoorbeeld aan een plafond hangt, zal dit half onzichtbaar worden, zodat je perfect het overzicht op de situatie behoudt. En wanneer je gaat webslingeren, zal de camera wat meer uitzoomen, zodat je precies ziet waar je naartoe gaat. Een noemenswaardig feit is dat Neversoft de engine van Tony Hawk Pro Skater heeft toegepast; dat verklaart onder andere het uitstekende camerawerk, en de zorgvuldige opbouw van de 3D-werelden waarin je vrij kunt rondrennen en slingeren. Ook de characters zien er goed uitgewerkt uit, en ogen zeer 'cartoonish'. De bediening is haast perfect; de te maken moves zijn uiterst simpel te maken en verlopen bijzonder vloeiend. Het geluid is absoluut toppie; de muziek levert een substantiële bijdrage aan het geheel, en werkt tevens zeer spanningsverhogend. Tel daarbij op de vocale bijdragen van de cast die ook de stemmen in de tekenfilms verzorgt, plus de stem van Spiderman's medebedenker Stan Lee (jawel, de enige echte!) die de levels aan elkaar lult, en het mag duidelijk zijn dat we met Spiderman een regelrechte topgame in handen hebben.

Power RAPPORT

9⁵ GRAPHICS | 9⁶ SOUND | 9² GAMEPLAY

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Activision
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

9⁴

STARTR
ELITE

Nee! Ho! Wacht! Niet doorbladeren omdat het hier om Star Trek game nummer 6385 gaat. Elite Force is namelijk een heuse shooter gepowered door de Quake III engine!


We are Borg en you will be assimilated!

TWEE LICENTIES

Raven is lekker bezig, eerst scoren ze dik met Soldier of Fortune en nu halen ze Star Trek Voyager: Elite Force uit de kast; een spel dat als eerste de Voyager licentie gebruikt en bovendien draait op de funky, fonkelende Quake III engine, dat kan erg leuk worden!
Jij als speler bent lid van een speciaal Hazard team dat voor gevaarlijke opdrachten in wordt gezet. De softies van het Star Trek Voyager team kunnen het namelijk niet alleen af. Dit Hazard team komt in allerlei heftige missies terecht van het infiltreren in een Borg Kubus, een shoot-out met de bloeddorstige Klingons tot het herstellen van je schip dat geteisterd wordt door ontploffingen en interne brandjes.

VOYAGER KOMT TOT LEVEN

Dat de Quake III engine tot heel wat moois in staat is, wisten we al en dat wordt nog maar eens bevestigd in Elite Force. Met name aan de special effects kun je zien dat we hier met de King onder de grafische engines te maken hebben. Buizen die licht geven, superieur kleurende laserbeams, ieder wapen met special effects en ga zo maar door. Ook het interieur van vijandelijke schepen is meesterlijk vormgegeven. De Borg kubus - zeer donker en groen - met de dreigende Borgs is ronduit fantastisch gedaan.
Het mooiste – en wat echt tot een visueel orgasme bij de Trekkies zal leiden - is de tot leven gewekte Voyager. Alles van de Voyager set is tot op ieder mapje en moertje nagebouwd; van de vergaderkamer tot de sickbay en natuurlijk de imposante Bridge met alle consoles en apparatuur op de juiste plaats. Alles klopt gewoon en het is dus net alsof je in de serie zelf rondloopt. Petje af voor Raven!

HALF-LIFE?

Een vette pro aan dit spel is dat de stemmen van Janeway en Tuvok vertolkt worden door de echte acteurs uit de tv-serie. De andere acteurs wilden helaas hun stemmen niet 'uitlenen'. Jammer, je moet het dus doen met een surrogaat van Seven of Nine's stem maar ja, haar voorgevel is wel erg goed tot leven gebracht.
Ander opvallend gegeven is dat de mannen en vrouwen van Raven ook goed naar Half-Life hebben gekeken want de game zit soms vol met voorgeprogrammeerde voorvallen. Zo heb je soms twee bemanningsleden die reparatiewerkzaamheden uitvoeren en met elkaar babbelen of ontploffingen en bemanningsleden die aangevallen worden door Borgs of Klingons.
Toch blijft het meestal lineair al kun je soms wel tijdelijk twee verschillende routes kiezen; het puzzelgedeelte blijft echter beperkt tot het kaliber van naar een switch zoeken en omhalen, om verder te komen. Gelukkig is de Star Trek 'feel' alom vertegenwoordigd en is de game tegelijkertijd gelardeerd met moddervette graphics en een shitload aan knallende aktie.

WAPENS

De wapens zijn bijna allemaal afhankelijk van energie als brandstof en die kun je gelukkig overal opladen. Echter, Borgs raken al snel immuun voor de meeste wapens en dan heb je weer alleen wat aan een speciaal door Seven of Nine ontworpen wapen. Verder zijn er echt ronduit brute wapens die het vreedzame karakter van de meeste Star Trek televisieseries ondermijnen. Ik


Het Hazard Team in full effect!


Demonstratie van een van de zwaardere guns.


Groot, lelijk en erg gevaarlijk.

EK VOYAGER FORCE



noem de Tetryon Disruptor en de Scavenger Rifle die beide een [illegible] energiestraal afvuren. Beide hebben ook alternate fire modes en die zijn stukken heftiger maar verbruiken meer energie. Grof en zeer effektief zijn de The Compression Rifle en het Stasis Weapon; beide komen met de meest funky en coole lichteffekten die je ooit bij een wapen gezien hebt. Dan is er ook nog een soort Star Trek Grenade Launcher die als alternatieve vuurmode een slijmerige blob van explosieven kan uitschieten. Deze blijft plakken aan muren, aan vloeren en aan mensen en aliens; erg bruut dus. Tot slot noem ik nog de Quantum Blast gun, deze gun heeft dezelfde impact als een photon torpedo! Heavy stuff dus, dat schietgerei in Elite Force.

MULTIPLAYER

Ook de multiplayer optie in Elite Force is meer dan alleen maar lukraak van knallenstein. Elite Force heeft niet één, maar twee volledige multiplayer modes. De eerste is een standaard multiplayer met Free For All, Team Deathmatch en Capture the Flag. De andere is een singleplayer Deathmatch tournament vergelijkbaar met Quake 3: Arena en Unreal Tournament's offline games.

Yep, je leest het goed, je kunt nu dus ook offline een Trekkie fraqfest voor je kiezen krijgen, alleen speel je dan dus tegen bots. Maar we gaan natuurlijk voor de echte online aktie.

Wat vooral erg dope is aan Elite Force is dat je al bij aanvang uit bijna 200 modellen kunt kiezen voor jouw karakter. Van Captain Janeway (maar wie wil haar nu spelen met dat belachelijke kapsel?) tot de andere bemanningleden. Ook Seven of Nine kan je kiezen in zowel menselijke als Borg vorm. Wedden dat daar binnen een dag een nude patch voor te vinden is ergens op het web? Daarnaast kun je ook allerlei verschillende karakters kiezen maar dan als Borg, Klingons, Romulans, Vulcans, Changelings, Species 8472 en nog meer andere weirde aliens.

De aktie vindt meestal plaats in krappe corridors en spaceruimtes dus er is lekker veel korte en claustrofobische aktie. Echter, echte Trekkies weten dat het Holodek tot veel in staat is, dus soms ren je zomaar opeens in een soort Unreal level achter elkaar aan te knallen.



Robot rooster.



GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁵	9⁰	9⁰

+ Hele Star Trek [illegible] nagebouwd
+ Stemmen en [illegible] kloppen perfekt
+ Meer dan alleen maar knallen
− Lineaire pre-scripted events

PC CD-ROM
Prijs: f104,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium II 300, 64 Mb
Fabrikant: Raven Software
Distributeur: CentreSoft
Tel: 035-5394000

[illegible]

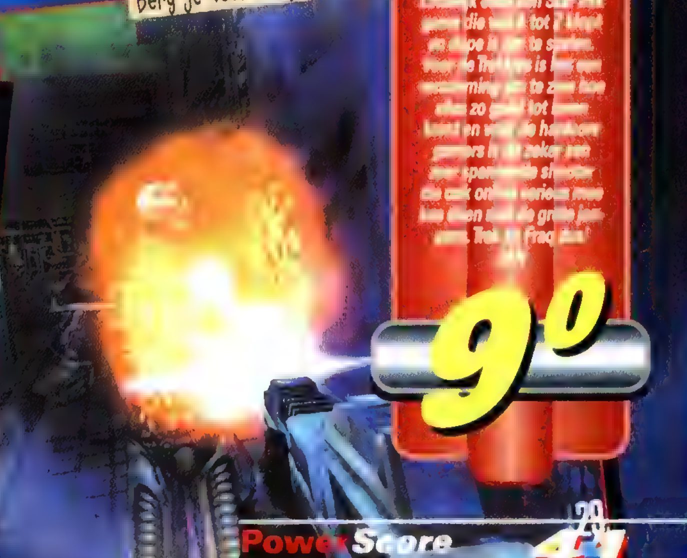
9⁰



Captain Janeway onderbreekt de vergadering voor een plaspauze.



Als ik de mijne laat zien, laat jij dan de jouwe zien?



Berg je voor Borg!

Bijna iedereen was het er vorig jaar wel zo'n beetje over eens: Tony Hawk's Pro Skater was het beste wat er op het gebied van skate-games te krijgen viel. Eens kijken of de ontwikkelaars van Neversoft zichzelf met de opvolger hiervan hebben kunnen overtreffen.

TONY HAW PRO SKA



LEVENDE LEGENDE

Al schreef Dre het eerste deel niet bepaald de hemel in (hey, hij zal er zo zijn redenen voor gehad hebben), dat nam niet weg dat Activision in samenwerking met levende legende Tony Hawk toch wel de vetste skate-game op de console gedropt had. En ik kan jullie zeggen dat ik, na het spelen van de opvolger, te doen heb met companies die dit jaar ook een soortgelijk spel zullen uitbrengen. Tony Hawk's Pro Skater 2 is naar mijn idee namelijk de enige game in dit genre die een echte skate fanaat nodig zal hebben. En niet alleen omdat Tony wederom een duit in het zakje gedaan heeft, hoor!



Afvallen? Ga lucht lopen.



Gevolgd door de ollie zuid.

NIET NIKS

En je weet dat als ome Skate al zo vroeg in zijn review tot zo'n conclusie komt, hij zeer te spreken is over een game. Ook nu dus, want deel 2 heeft alles wat het eerste deel had, plus een hoop meer. Een héle hoop meer. Laat ik eerst met de belangrijkste aanpassingen en nieuwigheidjes beginnen. Ten eerste bestaat er nu de mogelijkheid om in real-time 3D je eigen skatepark te creëren. Nog nooit is het zo makkelijk geweest om je eigen parkie in elkaar te flansen. Daarnaast kun je ook je eigen skater maken, met zijn eigen specialiteiten en tricks. Over die moves gesproken, er zijn er in deel 2 behoorlijk veel toegevoegd. Ook zijn er nu drie nieuwe skaters toegevoegd aan de tien die het origineel telde, en zijn er nu een stuk of acht tracks, die in vergelijking met deel 1 stukken uitgebreider zijn. Niet niks hè?

MANUALS

Naast al deze nieuwe en verbeterde mogelijkheden, zijn er ook nog opties als Single Session, Free Skate, en Multiplayer (waarin speciale missies als Trick Attack, Horse, en Tag beschikbaar zijn; kun je lekker je maatjes op verschillende manieren asswhoopen). Zoals gezegd, zijn zowel de skaters (overigens allemaal bekende pro's uit het street skate wereldje) als de tracks behoorlijk uitgebreid. Elke skater heeft natuurlijk zijn (of haar, daar er ook één dame tussen zit) eigen skills. Deze vaardigheden zijn onderverdeeld in tien punten, zoals air, hangtime, landing, lip balance en manuals.

Die manuals trouwens, is een zeer interessant onderdeel. Hiermee kun je namelijk combo's en nieuw moves maken waar je helemaal misselijk van wordt! Combo na

combo kun je aaneenrijgen, wat je een hoop punten, en uiteindelijk een hoop dollars oplevert. Jawel, ook nu draait het allemaal weer om de Benjamins. Daarnaast is het zaak om in elk level een behoorlijke handvol opdrachten succesvol te vervullen (zoals de letters S,K,A,T en E te pakken krijgen, minstens 50.000 punten scoren middels die combo's enzo, geheime tapes vinden, etcetera). Steeds wanneer je voldoende geld gespaard hebt, komt er een nieuw level vrij, en kun je ook je skills vergroten door je geld uit te besteden aan je zwakkere punten, of speciale moves.

BLOEDSPETTERS

Elke skater heeft ontzettend veel moves. De basis moves zijn vrij makkelijk te maken. Handstandje doen op een ramp: goed timen, druktoets omhoog en driehoekje indrukken. 360 graden spin maken: simpel, gewoon druktoetsje rechts, cirkel. Interessant wordt het pas wanneer je de L1 en R1 knoppen erbij betrekt, die je sneller laten spinnen. Wanneer je dan een paar van die basis moves achter elkaar maakt, kun je tot prachtige artistieke hoogstandjes komen. Wel zorgen dat je goed terechtkomt natuurlijk, anders gaan hoofd, schouders, knieën en teentjes behoorlijk au doen. Je ziet dan ook regelmatig het bloed van de koppen af spatten. Lekker hoor!

OOG VOOR DETAIL

In grafisch opzicht is de game er aardig wat op vooruit gegaan. De skaters ogen nu gedetailleerder (je ziet bijvoorbeeld de spieren beter dan voorheen, en de tenues en accessoires zijn ook beter vormgegeven), en ook de omgevingen zien er een stuk beter uit. Check bijvoorbeeld de graffiti op ramps en muren, die er voor de verandering eens niet zo belachelijk uitzien. Wel is de opbouw van de achtergrond niet altijd even goed, maar dat gaat gelukkig niet ten koste van de gameplay. Dit is tevens te danken aan het prima camerawerk, waardoor je ten alle tijden het overzicht behoudt. De levels zijn zeer gevarieerd; zo bestaat de hangar in Mullet Falls voornamelijk uit hoge ramps, bevat het school-level in Zuid-Californië veel railings en bankjes, en heeft het skatepark in Marseille een serie aan elkaar gelegen pools. Ook kent ook zo'n beetje elk park wel een geheime locatie waarin je ook heerlijk uit je dak kunt gaan. Nee, wat dat betreft hebben die gasten van Neversoft nergens op bezuinigd.

LEKKER GELUIDJE

Ten slotte komen we bij de soundtrack, die perfect aansluit bij de game. Van punk tot rock tot hip-hop, it's all in there. Ook het geluid van het skateboard zelf (er zijn trouwens een stuk of vijftig boards verkrijgbaar), de valpartijen, en ramen die breken wanneer je er doorheen knalt, is erg goed uitgewerkt, moet ik zeggen. Oh ja, een van de dingen waar ik nog het meest van uit mijn dak ging, was de reactie van rondrijdende Indiase taxichauffeurs in het New York-level. Met zo'n typisch accentje komt 'ie je eventjes de huid vol schelden wanneer je bijna tegen zijn gele bakkie aanrijdt. "Watch it, you stupid motherf…tuut, tuut (claxon-censuur)!" Haha, mad funny hoor. Wat tevens geldt voor de gehele game. Tony Hawk's Pro Skater 2 is simpelweg de overtreffende trap van zijn toch al prima voorganger, en ik heb niet het idee dat er dat komende tijd nog skategames op de markt zullen komen die deze kraker naar de kroon kunnen spannen. Los van enkele summiere minpuntjes, is dit gewoon een classic, als je het mij vraagt. En dat is heus niet omdat ik toevallig ook Skate heet!

APPORT

9⁰	9⁴	8⁸
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ Gevarieerde parken
+ Create Player & Park
+ Career mode
+ Veel moves

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Activision
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

Nou, het moge duidelijk zijn : Skate is behoorlijk pro Tony Hawk's Pro Skater 2. De vele opties en de lekkere bediening maken deze game een absolute topper. Checken die shit, of je nou een skater bent of niet!
SKATE

9²

k's
TER

All Star Tennis 2000



Komt in de buurt

Hét probleem bij tennisgames is vaak de besturing. Een bal over het netje slaan is leuk maar om een slagwisseling daadwerkelijk te kunnen winnen, moet je effekt aan de bal geven of de bal dood achter het net kunnen leggen. Ook de plaatsing van de bal is zeer belangrijk. Je legt hem het liefst tegen de binnenkant van de lijnen aan. Vrijwel geen enkele tennisgame kon dat tot nu toe echt goed simuleren. All Star Tennis 2000 lukt het allemaal wel. Met de knoppen van je controller kun je de bal redelijk goed sturen en dat levert leuke, lange rally's op en de mogelijkheid om een potje van de computer te winnen.
De opties van AST 2000 zijn bekend: snel een potje tennissen, aan een van de tien toernooien mee doen of een compleet seizoen afwerken. Een aantal bekende tennissers is daarbij speelbaar. Bij de mannen onder andere Martin, Kuerten en Krajicek, bij de vrouwen Martinez, Mauresmo en Schett.
De spelers en speelsters hebben hun karakteristieke tennisstijl behouden, waardoor Krajicek dus als een bezetene naar het net stormt terwijl Kuerten aan de achterlijn kleeft.
AST 2000 doet over het algemeen realistisch aan. De verschillende baansoorten (gravel, gras en hardcourt) zorgen voor meer of minder snelheid in de slagenwisselingen en de bewegingen van de tennissers zien er natuurgetrouw uit.
Op sommige momenten slaat ATS 2000 de bal echter flink mis. De constant identieke en veel te late snoekduik gaat irriteren, de sound is eentonig (alhoewel de GSM die afgaat op de lachspieren werkt), de tennissers slaan de bal bijna nooit in het net en aces krijg je nauwelijks te zien, zelfs niet bij Krajicek.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr.ca. 1900 • Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM • Fabrikant: Aqua Pacific/Ubi Soft • Distributeur: Guillemot • Tel:035-5288807

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: 8,5 **8,0**

Als je wilt tennissen op de PC, dan is All Star Tennis 2000 jouw game. Nog niet alles klopt, maar de game is prima speelbaar.
• J.J.

Hidden & Dangerous


Valt niet mee

Toen ik Hidden & Dangerous reviewde voor de PC was ik zo enthousiast dat ik de vele bugs met de mantel der liefde heb bedekt want zelfs met bugs was de game nog steeds ruim de moeite waard. Je snapt dat ik blij was toen ik de Dreamcast versie in mijn handen kreeg want ik ging er vanuit dat de bugs verleden tijd zouden zijn en grafisch doet de DC niet veel onder voor een PC.
Tot zover mijn optimisme want Illusion Softworks heeft nauwelijks zijn best gedaan om de missers uit het spel te halen. Nog altijd wordt het spel geplaagd door zwevende soldaten, onzichtbare tegenstanders en een collision detection waar je helemaal niet goed van wordt.
Daarnaast zijn de graphics ook niet helemaal wat ze moeten wezen. De levels die zich op wat grotere open vlakten afspelen, zien er niet goed uit. De details zijn zo grof dat je soldaten in de verte gewoon niet kunt zien en al helemaal niet kan raken. Ze kunnen jou overigens prima zien en ook prima raken. Irritant en super frustrerend is dat en je zult heel wat soldaten verliezen door deze tekortkomingen.
Toch nemen deze minpunten niet weg dat H&D een vette game is, die ook op de Dreamcast heel goed is te spelen. De controls zijn in eerste instantie ingewikkeld maar als je het eenmaal onder de knie hebt, werkt het goed.
Dreamcast games zijn duur en ik zou niemand aanraden om de volle mep te betalen voor een spel als dit maar mocht H&D ooit in de aanbieding zijn en voor de helft van het geld in de schappen liggen, dan moet je hem zeker in huis halen.

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 159.95 Bfr.ca. 3000 • Fabrikant: Illusion Softworks/Take 2 • Distributeur: Atoll Soft • Tel: 0318-505464

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: 7,0 **7,0**

Vette game op de PC maar de Bugs en matige graphics zorgen ervoor dat de Dreamcast versie tegenvalt.
• BORIS

Toonsylvania


Geslaagde platformgame

Igor heet de held van dit verhaal. Hij kijkt erg op tegen de briljante wetenschapper Doctor Vic Frankenstein, die meester is in het doen van vreemde uitvindingen en het maken van elektrische apparaten. Eigenlijk zou hij zelf Doctor Vic willen zijn, tot nu toe is dat hem niet gelukt maar de vriendschap met Phil houdt hem op de been. Phil is een rare maar goedaardige reus die alles doet wat Igor van hem vraagt (als je Cartoon Network kijkt, kan je in Igor die rare Fester van The Addams Family herkennen).
Ondanks dit vreemde gezelschap is Toonsylvania een vrij normaal spel. Een platformspel wel te verstaan, met springen, schakelaars omzetten, schieten, extra levens, vijanden en alles wat bij een platformspel hoort.
Als extraatjes heb je later in het spel een duikpak (jep: onderwater), een helmlamp (voor donkere grotten), een propellerhelm (voor supersprongen) en een vuurbestendige helm (het gaat er soms heet aan toe).
De graphics zijn aardig en het spel is ook best leuk en moeilijk door de onoverzichtelijke levels. Door middel van het samenstellen van objekten die je vindt, kan je weer bruikbare hulpmiddelen fabriceren. Wat vooral aardig is, is de nieuwe Ubi Key. Een Ubi Key is een soort bonus die ergens in het spel zit verborgen. Met de Ubi Key 'ontsleutel' je een geheim level. Als je 'm vindt, dan kan je die via de infrarood-poort van je Game Boy naar je vrienden beamen.
Elk Toonsylvania spel heeft een andere Ubi Key waarmee je de mogelijkheid krijgt nieuwe krachten te gebruiken in het geheime level. Leuk idee van de makers van deze leuke titel.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1500 • Fabrikant: Ubi Soft/Dreamworks • Distributeur: Guillemot • Tel: 035-5288807

GRAPHICS: 7,8 SOUND: 6,0 GAMEPLAY: 8,0 **8,0**

De leuke personages en de ingewikkelde struktuur van de levels maakt Toonsylvania een heel aardige platformgame.
• BJØRN

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

Age Of Empires II: Age Of Kings was een klapper van formaat. Het zat er dus dik in dat er een uitbreiding voor deze bouw- en vecht civilisatiesim zou komen…

MEER EN BETER

Sommige missiedisks, add-ons of uitbreidingen zijn snel in elkaar geflanst en bieden enkele extra missies en een paar kleine extra's. AoE2-TCE (Age Of Empires II- The Conquerors Expansion) biedt veel meer dan dat. Niet alleen krijg je vijf nieuwe rassen, nieuwe campagnes en nieuwe game types om mee te spelen, het spel update het origineel en voegt een aantal vernuftige verbeteringen toe. Zodat de overall gameplay een stuk evenwichtiger en beter wordt. Zo'n stuk beter dat PU-baas Mark eiste dat ik deze review versie meteen na de test weer zou inleveren zodat hij weer verder kon spelen. En dat komt bijna nooit voor.

DE VIJF

De vijf nieuwe rassen zijn de Spanjaarden, de Koreanen, de Hunnen, de Maya's en de Azteken en komen volgens de AoE glorie tot leven. Ieder ras heeft een eigen campagne en ook weer een uniek unit. Bij de Hunnen, een erg sterk en agressief ras, is dat de Tarkan. Sowieso hebben de Hunnen geen huizen nodig om units aan te maken, hetgeen groot voordeel biedt. De Spanjaarden zijn een verdedigend ras, met veel kennis van technologie en komen met de unieke Conquistador. Dit is een schietende unit te paard en zeer gevaarlijk. De Azteken en de Maya's geven de hele game weer een extra boost. Hun gebouwen, tempels en civilisaties zien er beide zeer fraai uit. Ook de jungle maps en de campagnes spreken tot de verbeelding. De Azteken hebben een anti-infantry unit; de Jaguar Warrior, terwijl de Maya's kunnen rekenen op een dodelijke Archer. Tot slot zijn daar de Koreanen, zeer geavanceerd en met twee unieke units, het Turtle Ship en de War Wagon, een soort mobiele artillerie.

WONDERLIJK

Deze Conquerors Expansion komt met nog veel meer. Grotere en mooiere maps, meer en nieuwe eenheden voor alle rassen uit het origineel, winter en tropische omstandigheden en nieuwe technologieën (Herbal Medicine, Caravan, Bloodline om er een paar te noemen). Ook technisch zit de game beter in elkaar. De AI van villagers en farmers is aangepast zodat ze sneller en efficiënter werken. Ook de nieuwe gametypes zijn erg fun. Ik noem King of the hill, Wonder Race en Defend the wonder. Met name Defend the Wonder vind ik erg leuk om te spelen. Hier moet je als speler een Wonder ten koste van alles verdedigen, terwijl vijanden proberen jouw Wonder te vernietigen. En on-line zijn deze nieuwe spelvarianten nog leuker!



+ [illegible]
+ Gigantische real world maps
+ Nieuwe game types
– Sommige AI units

PC CDROM
Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1500
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb
Fabrikant: Ensemble Studios /Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001006

[illegible]

8^5

De Vikingen oefenen voor Sail 2000.

Niet allemaal gelijk door dat poortje!

Vette stadsmuur. Daar komt geen kip door.

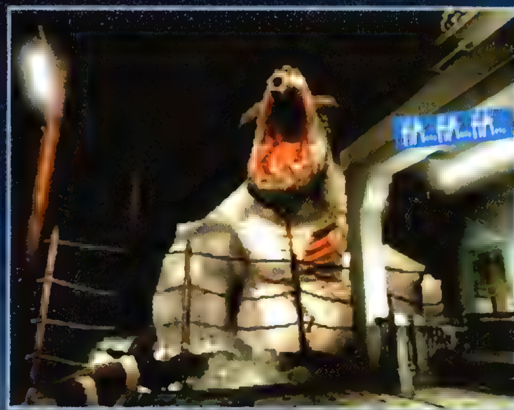
Welke gek heeft hier een kuil gegraven?

Azteekse bouwkunst

Meer focus op zeeslagen.

Parasite Eve 2

Zonder al te veel spektakel wordt Parasite Eve 2 gelanceerd. Een game waarvan de voorganger goed werd gewaardeerd door gamers en die terecht wordt opgevolgd door een tweede deel.





MITOCHONDRIA

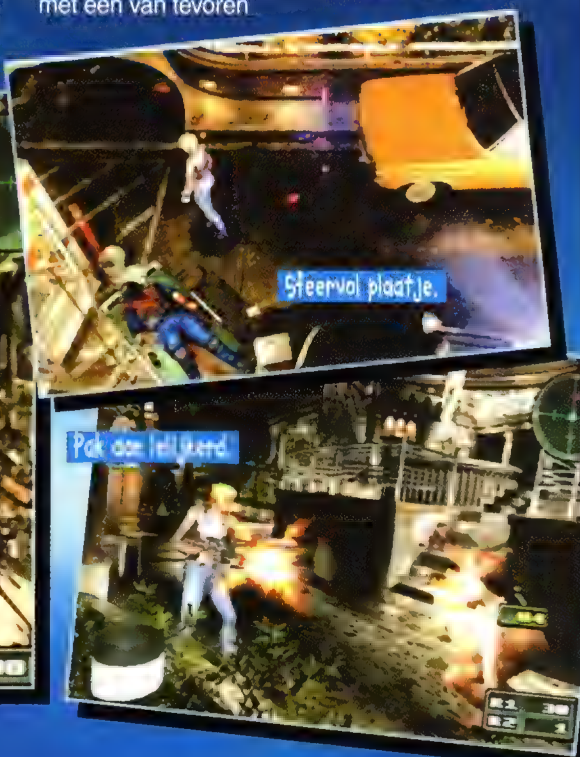
Het menselijk lichaam kent vele raadsels voor de hedendaagse wetenschap. Een zo'n raadsel wordt gevormd door het zogenaamde Mitochondria. Wetenschappers hebben vastgesteld dat dit een stof is die terug te vinden is in de cellen van ieder levend organisme. Mitochondria zou verantwoordelijk zijn voor de energiehuishouding van alles wat leeft. Als je deze lijn iets verder doortrekt, dan zou je kunnen zeggen dat Mitochondria een levend organisme is dat zich schuilhoudt in andere organismen. Zonder Mitochondria is er geen leven, maar is er zonder leven wel Mitochondria? Dat is de vraag en op deze merkwaardige stelling is Parasite Eve gebaseerd. Het Mitochondria besluit om niet langer in dienst te staan van de mens maar om een eigen leven te gaan leiden. Mensen ontbranden en muteren spontaan en gewone huisdieren muteren in bloeddorstige zombiemonsters. Aya wist het raadsel te ontrullen en de mensheid te redden maar in dit tweede deel is er opnieuw stront aan de knikker. Het probleem was toch nog niet helemaal opgelost en Aya moet dus weer aan de slag. Deze keer niet meer in New York maar in Californië.

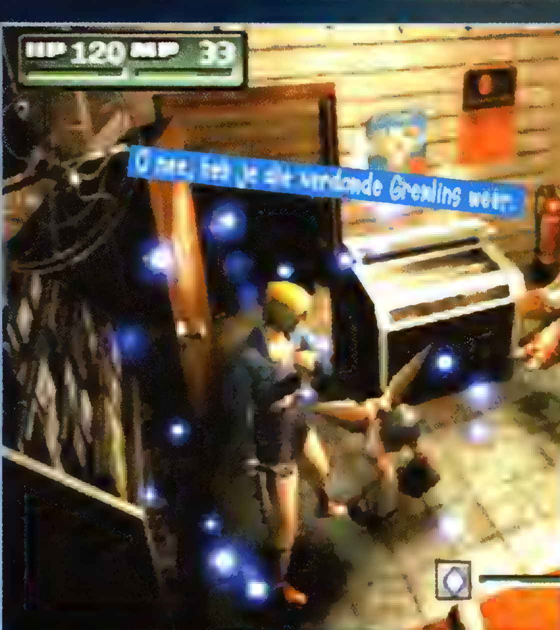
RESIDENT EVIL CLONE

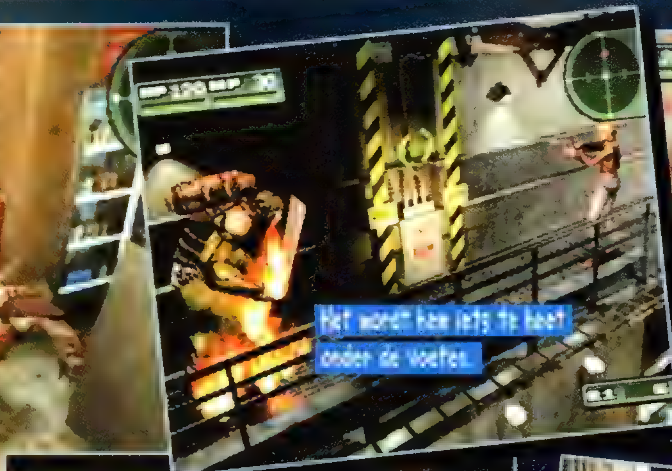
Aya is dus terug in het tweede deel van deze strakke RPG. Alleen is dit tweede deel niet echt meer een RPG. Het is meer een soort Resident Evil kloon geworden. Dit komt in de eerste plaats door de battle system die niet meer turnbased is, zoals we gewend zijn van games als Final Fantasy. Deze keer is het realtime schieten en knallen geblazen met hier en daar een kleine uitzondering als je parasite energy powers selecteert; dit zijn een soort magic spells, maar dan in een fancy jasje gestoken. Ook kwa graphics valt een duidelijke Resident Evil-invloed te bespeuren. Overal zien we uit polygonen opgebouwde characters met een van tevoren gerenderde achtergrond. Ik moet er gelijk even bijzeggen dat de sfeer in Parasite Eve II een stuk beter is omdat er overal kleine animaties in de achtergrond zijn verwerkt. Zo lopen er kakkerlakken rond en ander ongedierte en natuurlijk zijn er de verplichte vonkjes en het eindeloze geknetter bij enkele kapotte hoogspanningskabels. Het zijn net die kleine details die deze game een broeiende atmosfeer geven.



Powertip: nooit op survival zonder de juiste uitrusting.


Sfeervol plaatje.











GEEN AMMO-TEKORTEN MEER

Aya kan de monster dus te lijf met haar Parasite energie spreuken die geupgrade kunnen worden naarmate er meer monsters gedood worden. Maar Aya kan ook gebruikmaken van een uitgebreid wapenarsenaal. Er zijn shotguns, uzi's, pistolen en assault rifles. Deze kunnen in bepaalde gevallen ook geupgrade worden. Munitie haal je in de shop en betaal je met bonus credits die je ook krijgt bij het doden van monsters. Zo hoef je dus nooit zonder ammo te zitten,want je koopt het gewoon in plaats van dat je aangewezen bent op de restjes die vermoorde agenten achterlaten of die je her en der door het spel vindt Persoonlijk vind ik dat wel prima,want ik ben gek op knallen zonder dat ik na hoef te denken aan de gevolgen voor mijn ammo. Anderen zullen misschien zeggen dat het spel er een beetje simplis- ch van wordt. Je moet zelf maar bedenken wat je het beste vindt.

BEETJE KRITIEK

Parasite Eve II is een goede actietitel geworden waarop ik weinig heb aan te merken. Misschien dat de puzzels hier en daar wat beter hadden kunnen worden uitgewerkt want soms zijn ze onlogisch en te ingewikkeld en soms zijn ze ook belachelijk simpel. Een beetje balans is geen luxe en het geeft ook nog eens aan dat het spel is gemaakt door een team dat een goed inzicht heeft in gamedesign. Anyway, Parasite Eve II is dus een gegarandeerd succes voor iedereen die genoten heeft van de Resident Evil en Dino Crisis games en nog niet genoeg heeft van het genre. Ik kan goed leven met de beslissing van Squaresoft om dit spel minder RPG te maken en meer action game maar ik kan niet leven met de plaatsing van de monsters. Net als in het eerste deel komen monsters nu vaak op dezelfde plaats terug. Je bent dus veel bezig met het kapot knallen van dezelfde mutanten. Neppe shit waar niemand op zit te wachten en de enige reden dat je het speelt zijn de punten die je verzamelt waarmee je kunt upgraden. Het spel eindigt een beetje zoals het begint en zonder al te veel te verklappen wil ik toch even kwijt dat er goed is gekeken naar het verhaal,want dat is van tijd tot tijd zeer aangrijpend. Zoals ik dus al zei is het einde er eentje om in te lijsten en boven je bed te hangen. Zal mij benieuwen of er al een derde deel in de maak is.Lijkt me wel eigenlijk...

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁰	9⁰	8⁰

+ Mooie verhaallijn
+ Veel Actie
+ [illegible]
− Soms simpel en voorspelbaar

PLAYSTATION
Prijs: ƒ119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Squaresoft
Distributie: Homesoft
Tel: 023-5530130

Parasite Eve II is van tijd tot tijd een goede action game maar soms [illegible] het spel weg. Maar ondanks deze kritiek denk ik dat Parasite Eve II een [illegible] game is waar vele Resident Evil fans van zullen genieten.
BORIS

8⁴

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Lara Croft move over! Julie alias Heavy Metal F.A.K.K.2 is in town. En deze dame met droomlijf is de stoerste gamebabe van dit moment!

ZONDE

De makers van Heavy Metal F.A.K.K.2 zijn de mannen en vrouwen van Ritual Entertainment. Yep, je kent ze vast nog van Sin. Nu zat Sin tijdens de release vol met bugs, maar de uiteindelijke gepatchte versie maakt veel goed. Mocht je ooit een re-release tegenkomen van Sin, scoren die game. Het is echt een hele vette en leuke shooter. Echter, door het Sin debacle waren ze bij Ritual Entertainment behoorlijk pissed. Ze gingen weg bij Activision (die had lopen pushen de shooter eerder uit te brengen) en zwoeren wraak. En hoe kun je dat beter doen door keihard terug te komen met een moddervette, grafisch fonkelende en sexy game?

VOLWASSEN STRIP

Heavy Metal is van oorspong een volwassen Amerikaanse comic-serie. Een hardcore strip mag ik wel zeggen met veel bloed, zeer brute gevechten, rondborstige dames in enorme strakke kleding, hardcore sci-fi settings, veel gevloek en geweld en voortdurende toespelingen op seks. Naar aanleiding van deze strip kwam er een animated movie met een weird universum en een planeet genaamd F.A.K.K. (Federation Assigned Ketogenic Killzone). Die naam moet de planeet beschermen tegen lastige indringers. De schrijver en tekenaar, respectievelijk Kevin Eastman en Simon Bisley, werden verliefd op Julie Strain, een B-movie star en Penthouse Pet of the Year. Deze rondborstige superbabe werd de vrouw en inspiratie van Eastman en een nieuw karakter kwam tot leven in de Heavy Metal sfeer. Nu hebben we Julie op de E3 al in levende lijve mogen ontmoeten (PU-baas Mark droomt er nog van) maar eindelijk is ook de game een spijkerhard feit.

LATEX EN LEDEREN SLIPJES

Het spel is echt een hardcore 3D action-adventure met Julie in de hoofdrol. Het is een game als geen ander met de meest rare werelden en erotische tintjes. Met name de vooruit priemende voorgevel en de perfect gevormde kont van Julie zal bij menig gamer voor snellere hartkloppingen zorgen. Sowieso heeft Julie steeds weer een ander stoeipakje aan en laten haar latex en lederen slipjes weinig aan de verbeelding over. Daarnaast is Julie gewoon een heel stoer wijf. Haar stem is perfect, haar commentaar vervalt niet in oeverloos geouwehoer of quasi-komische opmerkingen. Nope, ze is to the point, zwoel en sexy. Just the way we like it. Bovendien is Julie ook nog eens heerlijk om te besturen. Zo zal ze niet als een domme robot tegen ieder muur en obstakel oplopen maar klimt ze automatisch zelf verder wanneer dat in haar bereik ligt. Ook klimmen, rennen, touw slingeren, objecten pakken en vechten gaat heerlijk intuïtief. Je hoeft gelukkig niet als bij Tomb Raider precies op de millimeter nauwkeurig naast een hendel of object te staan om 'em te kunnen omzetten of op te pakken.

VIJANDEN EN WAPENS

Het spel speelt in en rondom de prachtige fantasie wereld Eden waar met name de Quake III engine en de verbeeldingskracht van de makers een vette pluim verdienen. Dit is zonder twijfel de mooiste third-person action-adventure tot op heden. Julie moet de evil Lord Tyler verslaan die het prachtige Eden verstoort en allemaal kwade wezens oproept. Dit alles komt met grafische pracht tot leven. De psychedelische luchten, de prachtige gebouwen, de soms organische levels… je belandt echt in een schitterende maar eveneens compleet geflipte wereld. De vijanden zijn dus echt totaal anders dan die uit de meeste games. Niet weer de standaard draken, spinnen en monsters die als kanonnenvoer dienen. Het zijn echt ondefinieerbare wezens. Zoals enorme wortles met het lichaam van en vrouw die giftige pijltjes afschieten Een soort plantachtige wezens die klappende klauwkleppen als handen hebben. Grijnzende pompoenen die vuur afschieten, enorme

Met je schild kun je vijandelijk vuur afketsen.

Heavy Metal F.A.K.K. 2 kent prachtig leveldesign.

Y METAL
.K. 2

muterende, mismaakte reuzen en nog veel meer gekke beesten. Bijna onbeschrijfelijk weird. Gelukkig staat er een heel bruut arsenaal wapens klaar. Want alles is grotesk in Heavy Metal. Zo kan Julie meerdere zwaarden (sommige brandend) ter hand nemen, een felrode kettingzaag gun krijgen, voor de combinatie zwaard en schild kiezen of gewoon een monsterlijk groot schietijzer te voorschijn halen. Je kunt in iedere hand een wapen (of schild of granaat) nemen. En het is werkelijk een gebot om met twee uzi's - in iedere hand één - verschillende vijanden simultaan neer te knallen.

KORT

Jammerlijk genoeg is Heavy Metal F.A.K.K. 2 wel wat aan de korte kant. Een geoefende gamer kan het spel met een beetje mazzel in 10 uurtjes uitspelen. En dan snak je naar meer bad ass actie. De replay waarde is dus nihil. Daarnaast kent het spel geen multiplayer al vind ik dat niet echt een bezwaar. Ritual Entertainment heeft in ieder geval bewezen dat ze een bugvrij, super goed ogend, origineel en superleuke game kunnen uitbrengen. Waar iedere action-adventure liefhebber zich dubbel & dwars mee zal vermaken. Op naar de add-on of Heavy Metal F.A.K.K. 3!



Wie moet er nog naar de kapper?



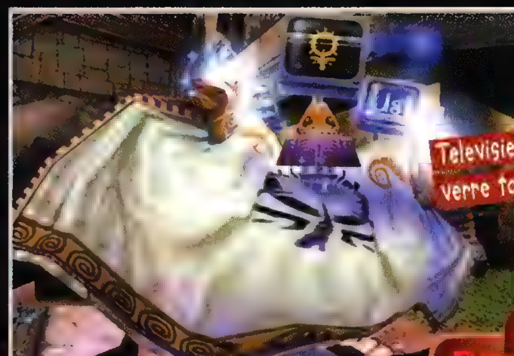
Beetje Quake pleertje.



Niet naar mijn kont kijken stinkzwam!



Lenig wijfie hoor!



Televisiedominee anno verre toekomst?



Sterf baklap!



Go Julie, go Julie, go Julie!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,5	8,4	8,5

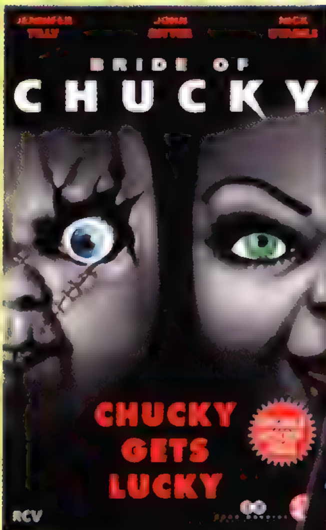
+ Julie bakt goed, vecht beter en oogt heerlijk!
+ Even geflipte als sublieme grafische pracht
+ Met twee handen knallen
- Jammer genoeg is kort

PC CDROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64Mb
Fabrikant: Ritual Entertainment
Distributeur: G.O.D./ CD Contact Data
Tel: 077-3232032

Heavy Metal F.A.K.K. 2 is de mooiste en leukste 3D action-adventure tot op heden en Julie kickt Lara Croft's ass big time! Jammer genoeg is de game wat (te) kort anders had de gameplay en het overall cijfer dik in de negen gezeten. Maar de vette actie, de grafische hoogstandjes en de funky gameplay maken veel goed.
JAN

8,5

POWERSJOP



BRIDE OF CHUCKY
Bloedstollende film over de meest beruchte pop ter wereld, met o.a. Jennifer Tilly en Nick Stabile.

THE FACULTY
Spannende thriller met fantastische special effects, met o.a. Famke Janssen en Salma Hayek, van de schrijver van Scream 1 en Scream 2.

Prijs voor abonnees:
fl 25,- per stuk

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementen-service in Hoofddorp o.v.v. 64893 video The Faculty

Prijs voor niet-abonnees:
fl 29,95 per stuk

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementen-service in Hoofddorp o.v.v. 64894 video Bride of Chucky

BESTEL DAN ALS JE DURFT!

HITTEGOLF? PAK DEZE LAUWE HAT EN JE BENT WEER COOL!

Prijs voor abonnees:
fl 19,95



Prijs voor niet-abonnees:
fl 24,95

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU- Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 63512 bob hat

BEL 023-5566850 EN BESTEL

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt, dus OP=OP!!!



OMDAT SCHOOL AL SAAI GENOEG IS!

De Power Unlimited agenda is ook te koop voor fl.19,95 bij de kantoor- en boekhandel en V&D.

fl 19,95

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 van VNU-Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 64895 Agenda POW

POWER *enquête*

We willen graag weer een en ander van je weten. Natuurlijk doe je dat niet voor niets, want Power Unlimited wordt door jouw commentaar simpelweg beter. Bovendien maak je kans op een van de tien exemplaren Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX, PC, DC, of GBC).
Stuur daarom dit formulier vóór 20 oktober ingevuld naar
Power Unlimited, Antwoordnummer 2613, 2000 VP in Haarlem. Een postzegel is niet nodig.

Hoe vind je de vormgeving van PU?

☐ zwaar cool ☐ cool ☐ wel OK
☐ zuigt ☐ zuigt zwaar

Aan wat voor soort onderwerpen zou PU wat jou betreft meer of minder aandacht moeten besteden??

	meer	goed zo	minder
Hardware	☐	☐	☐
Muziek	☐	☐	☐
Interviews	☐	☐	☐
Achtergronden	☐	☐	☐
Films	☐	☐	☐
Gadgets*	☐	☐	☐
....	☐	☐	☐
....	☐	☐	☐

* (MP3-spelers, mobieltjes etc.)

Welk rapportcijfer (tussen 1 en 10) zou je de poster geven die tweemaandelijks in PU staat (zie hiernaast)?

....



Welk rapportcijfer (tussen 1 en 10) zou je De Qwifz (de strip achterin) geven?

....

Welk rapportcijfer (tussen 1 en 10) zou je de PU geven?

....

Welke gamesbladen lees je nog meer?

	nooit	soms	regelmatig	altijd	ben abonnee
PC Gameplay	☐	☐	☐	☐	☐
PC Zone	☐	☐	☐	☐	☐
Real Gamer	☐	☐	☐	☐	☐
PC Gamer	☐	☐	☐	☐	☐
PlayNation	☐	☐	☐	☐	☐
OPM Benelux	☐	☐	☐	☐	☐
Gamers Unite!	☐	☐	☐	☐	☐
....	☐	☐	☐	☐	☐
....	☐	☐	☐	☐	☐

Welke hardware heb je thuis staan (meerdere antwoorden mogelijk)

☐ PC
☐ PlayStation
☐ Nintendo 64
☐ Game Boy (zwartwit)
☐ Game Boy Color
☐ Dreamcast

Wat voor een PC heb je thuis staan, (als je er een hebt)?

☐ Pentium I
☐ Pentium II
☐ Pentium III
☐ AMD
☐ anders ....

.... MHz
.... MB RAM

Heb je toegang tot Internet?

☐ Ja, ik heb thuis een Internetaansluiting.
☐ Niet thuis, maar wel ergens anders.
☐ Nee.

Heb je wel eens iets bij de PowerSjop gekocht?

☐ Ja, namelijk ....
☐ Nee, nog nooit.

Heb je verder nog suggesties voor ons?

....
....

Ben je abonnee van PU?

☐ Ja
☐ Nee

Bij het nemen van een abonnement zou je het liefst:

☐ een vette korting krijgen.
☐ een game gratis ontvangen.
☐ een ander cadeau ontvangen, namelijk ....

Als ik erg veel geluk heb (en hieronder mijn adresgegevens ingevuld heb), wil ik Tony Hawk's Pro Skater 2 voor het volgende systeem ontvangen:

☐ PC ☐ PSX ☐ DC ☐ GBC

Mijn naam en adres (noodzakelijk om mee te dingen naar een van de tien exemplaren van Tony Hawk's Pro Skater 2):

Voornaam ______________________ ☐ j ☐ m
Tussenvoegsel ______________________
Achternaam ______________________
Adres ______________________
Postcode ______________________
Woonplaats ______________________
Geboortedatum ______________________
E-mailadres ______________________













CHASE THE EXPRESS



Twee nummers terug heb je al kennisgemaakt met deze game in een preview maar nu we eindelijk een review exemplaar binnen hebben gekregen, kunnen we je eindelijk vertellen wat we precies van deze game vinden.

DOORZETTEN GEBLAZEN

Nog even kort het verhaal. Er is een speciale expresstrein gekaapt door een groep terroristen. Het plan is om de trein naar hartje Parijs te rijden en daar de atoombom, die aan boord is verstopt, tot ontploffing te brengen. Parijs wacht een gruwelijk lot en de hele westerse wereld zal in de greep zijn van de terroristen als ze kans zien om hun snode plan uit te voeren. Maar gelukkig voor de westerse wereld zijn er nog echte mannen bij de US Air force in de persoon van 2^e luitenant Jack Morton. Hij is een stoere kerel en in zijn eentje gaat hij de bad guys te lijf. Zou het hem lukken om de terroristen te stoppen en Parijs te redden? Ja, dat is de vraag die alleen jij kan beantwoorden want deze game vergt een boel doorzettingsvermogen.

VEROUDERD

Hoewel het hier gaat om een nieuwe game kan ik dat niet zeggen van de zwaar verouderde gameplay. De gameplay kan simpelweg worden teruggebracht tot het zoeken van sleutels van kamers waar weer sleutels liggen voor andere deuren waarachter, je raad het al, sleutels liggen voor nieuwe kamers. Saaie shit dus die met een beetje creativiteit aan de kant van de developers makkelijk vermeden had kunnen worden maar blijkbaar was dat te veel gevraagd van Sugar & Rockets. Om het geheel erger te maken word je lastiggevallen met behoorlijk lange laadtijden als je van wagon naar wagon loopt. Vaak zul je een aantal wagons terug moeten om iets te pakken of te triggeren waarna je weer naar de voorste wagons moet lopen. Dankzij het lange laden is dit een zeer tijdrovende bezigheid waar weinig gamers het geduld voor zullen hebben.

SOMBER

Het sterkste punt van Chase the Express is de actie. Die stelt op zich niet al te veel voor, maar soms raak je in shoot-outs verwikkeld die sterk doen denken aan de meesterlijke scènes die we nog kennen van Syphon Filter. Dat is ook geen toeval want deze game is een regelrechte rip-off van het meesterwerk van 989 studios. Soms is een imitatie een compliment maar als het slecht wordt gedaan en er wordt helemaal niets vernieuwends toegevoegd, dan kun je jezelf afvragen wat in godsnaam het nut is geweest van al het werk dat het heeft gekost om dit spel te maken. Zoals ik al zei zijn er soms mooie shoot-outs, maar dat kun je pas waarderen als je de onhandige besturing onder de knie hebt gekregen. Dat wil nog steeds niet al te veel zeggen want sommige cruciale acties die je character maakt worden veroorzaakt door de grillen van de onvoorspelbare game-engine. Het ziet er somber uit voor Parijs, want op deze manier stop je geen terroristen natuurlijk.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^5	8^5	3^5

- Lange laadtijden
- Slechte gamedesign
- [illegible]
- Kortom, een slecht spel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca.2100
Fabrikant: Sugar & Rockets
Distributie: Columbia Tristar
Tel: 034-6250720

[illegible]

6^0

Onder het mom van meligheid ten top, komt Acclaim met een shoot'em up op de proppen met in de hoofdrol knuffelige diertjes.

Fur Fighters

Kijk dat zijn nog eens wapens.

Ik zag drie beren broodjes smeren.

Oké kereltje waar heb je mijn kunstgebit gelaten.

Zullen we zo een sneeuwpop maken?

Gewoon blijven staan en doen alsof er niets aan de hand is.

En ik maar denken dat joggen gezond was.

UITERLIJK

Tsjonge wat kan uiterlijk bedriegen zeg, denk je te maken te hebben met hoofdrolspelertjes die iets weg hebben van de troetelbeertjes blijkt dat deze beestjes een karakter hebben van Rambo vermenigvuldigd met de Terminator in het kwadraat. Ze lopen met machinegeweren rond te zwaaien die groter zijn dan zij zelf en dan schieten ze met een precisie waar menig commando wat van kan leren. Ze mogen er dan wel knuffelig uitzien maar ze zijn alles behalve dat. In totaal zijn er zes verschillende diertjes die je tijdens het spelen onder je vingers krijgt met ieder zijn of haar sterke en zwakke punten. Zo heb je het hondje Roofus die door mulle grond een gang kan graven, het katje Juliette die muren kan beklimmen, Bungalow de kangoeroe die hoog kan springen, Tweek het draakje die voor korte tijd kan vliegen, Chang de rode Panda die door smalle openingen kan glippen en Rico de zwemmende Pinguïn. Al die vaardigheden van de hoofdrolspelertjes worden in een korte trainingslevel duidelijk gemaakt en geven je de gelegenheid om aan de besturing te wennen alvorens je begint met het eigenlijke avontuur.

BABY'TJES

De reden dat Roofus en kornuiten tot de tand toe bewapend zijn komt doordat de Evil General Vigo weer snode plannen aan het smeden is om de wereld te veroveren. De laatste keer dat de generaal dat probeerde werd hij gedwarsboomd door de Fur Fighters. Om dit scenario niet nog eens mee te maken heeft de generaal zijn legertje beren op pad gestuurd om de baby's van de Fur Fighters te kidnappen. Dit om te voorkomen dat General Vigo niet nog eens wordt verslagen. Hij heeft er echter niet op gerekend dat de Fur Fighters van plan zijn om hun kindjes te bevrijden.

KARTONNENDOOS

En om je kroost te bevrijden van een legertje sullige beertjes heb je guns nodig, veel guns en ook die zijn er genoeg. Ik noem er een paar, de shotgun, de bazooka, de plasma gun en de grappige freeze gun. Ook zijn er verschillende powerups te vinden die stuk voor stuk een positief effect hebben op de lachspieren. Zo is er de bug shield die bestaat uit een groepje beien die om je heen circuleren en je beschermen tegen vijandelijk vuur. De bear disguise is erg lau, het is niet meer dan een kartonnen doos met een beren hoofd erop getekend. Erg handig is de Meercat Multiple als je deze oppakt schieten vier stokstaartjes je te hulp.

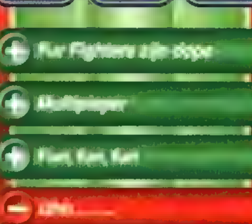
PEULENSCHILLETJE

Je gaat dus op zoek naar je baby'tjes die op de meest onlogische lokaties verstopt zitten. Om je kroost uit de handen van het de Evil Vigo te krijgen heb je alle vaardigheden nodig van de andere Fur Fighters. Door de verschillende levels heen zitten een soort warpzones verstopt die je de mogelijkheid geven om een van de andere beestjes onder je duimen te krijgen. Op deze wijze kun je op plaatsen komen die voor de ene Fur Fighter onbereikbaar is en voor de andere een peulenschilletje. Dat bevrijden van het Fur Fighter kroost is niet zo eenvoudig er zit namelijk en addertje onder het gras. Je kan namelijk alleen je eigen kindjes bevrijden, dus Roofus kan alleen hondjes bevrijden, Tweek alleen draakjes, enzovoorts. En je moet een aantal baby'tjes bevrijden om verder te kunnen komen in de adventure.

MULTI FUN

Naast de adventure mode biedt de game ook nog eens de mogelijkheid om je maten virtueel aan gort te schieten. Want ook Fur Fighters heeft een multiplayer mode. Iedere speler kruipt in de huid van een van de gepluisde helden en het feest kan beginnen.









MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Midway besloot enige tijd geleden om het met Mortal Kombat eens over een andere boeg te gooien; het resultaat was MK: Mythologies. In het verlengde hiervan ligt Special Forces, een Tomb Raider-achtige 3D fighter/adventure.

JAX VS. KANO

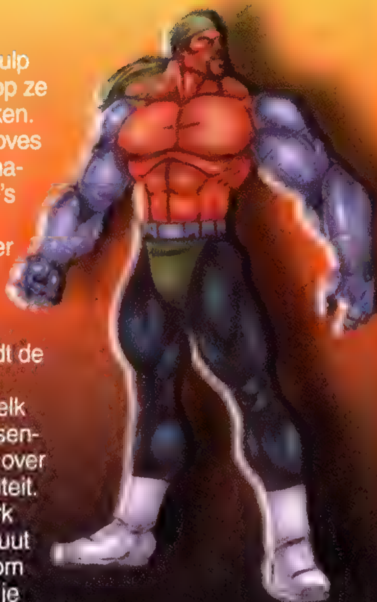
Hoofdrolspeler van MK: Special Forces is Jax, naar mijn mening een van de minder populaire characters uit de voorgaande MK-edities. Deze gast (die beschikt over onverwoestbare metalen armen) maakt deel uit van het Special Forces team (vergelijkbaar met de CIA), dat in het leven geroepen is om gemuteerde scumbags ervan te weerhouden om onze planeet op te fokken. Dit team roept de hulp in van Jax wanneer een groepje van die schurken uit de mutanten-bajes is ontsnapt. De man achter deze ontsnapping blijkt niemand minder dan Kano te zijn, die we nog kennen uit eerdere delen van MK.
Wat volgt is een spannend avontuur waarin Jax zal moeten speuren naar objekten, clues en wapens, en tussendoor ook nog eens een leger aan baddies zal moeten afslachten. Dit alles met één doel: een einde maken aan de praktijken van meneertje Kano.

HERKENBARE MOVES

Zoals gezegd is de gameplay compleet anders dan we van MK gewend zijn; het is nu meer een kwestie van exploren in combinatie met knokken (zo'n beetje 50/50). Wel zijn de moves van Jax herkenbaar gebleven. Zo kun je hem de welbekende powerslam laten maken en zijn er ook speciale combo's te maken die menigeen nog wel zal herkennen. Die combo's kun je echter pas in je bezit krijgen wanneer je voldoende experience points behaald hebt; dus eerst een x aantal tegenstanders slopen voordat je ze daadwerkelijk kunt uitvoeren. En omdat Jax ook maar een man van staal, vlees en bloed is, kun je op je route ook nog wapens als een 9 mm geweer, een rocket launcher en een snipergun in je bezit krijgen.
Om je levensduur te verlengen zijn er her en der medikits in verschillende maten te vinden en als je goed genoeg zoekt, kun je ook nog extra levens krijgen. Klinkt me allemaal vrij bekend in de oren, moet ik zeggen.

3RD EN 1ST PERSON

De camera bevindt zich voornamelijk schuin boven Jax. Tevens is er een manier om door zijn ogen te kijken (first person dus), zodat je bad guys in de verte al kunt spotten. De wapens hebben een vizier wat het richten wat makkelijker maakt en als tegenstanders erg dichtbij komen, kun je nog altijd met behulp van de auto-lock op ze schieten of inbeuken. De trap- en sla moves zijn makkelijk te maken, en de combo's (die gaandeweg steeds uitgebreider en vetter worden) zijn ook vrij snel onder de knie te krijgen en dit houdt de vaart er goed in.
Aan het eind van elk level is er een tussenbaas die beschikt over een eigen specialiteit. Strategisch te werk gaan is hier absoluut een pré. Veel tijd om na te denken heb je echter meestal niet omdat de gameplay vrij snel verloopt en tegenstanders je om de haverklap verrassen. De bediening is gelukkig lekker soepel en geeft niet veel problemen, zodat eventuele frustraties achterwege blijven.
Grafisch oogt alles niet altijd even mooi, maar zalig is het zeker niet. Het geluid is zeer goed en levert een wezenlijke bijdrage aan de spanning in het spel. Helaas zijn er geen verschillende verhaallijnen of multiple endings maar er is genoeg gevarieerde aktie om zowel de MK-fans als liefhebbers van dit soort games een aardig tijdje bezig te houden.







Mortal Gunbat.

Wie hebben we daar? A Jax.

Power RAPPORT

7,0 GRAPHICS | 8,4 SOUND | 8,2 GAMEPLAY

– Grafisch niet al te spectaculair

7,7

NIET OUD!

Ik speelde Rayman 2 voor het eerst ergens vorig jaar op de PC. Nu pas is de PSX versie klaar waardoor Ubi Soft het [illegible] gamers [illegible] ken dat dit [illegible] spel is. Dat is het dus niet, sterker nog, de Chinese programmeurs hebben deze PSX versie helemaal van scratch opnieuw geprogrammeerd. De graphics zijn zo mooi dat je bijna zou denken dat je de Dreamcast versie zit te spelen. Nou ja, laten we niet overdrijven want de PlayStation blijft een oude grijze roestbak die hoognodig vervangen moet worden maar grafisch gezien is Rayman 2 erg strak. De soundtrack mag er ook best wezen; van alle versies zijn de geluidseffekten op de PlayStation ongetwijfeld de beste.

DROOM WORDT WERKELIJKHEID

Ook kwa gameplay is Rayman 2 helemaal uitgebalanceerd. Er is echt goed nagedacht over de controls en de puzzels die je tijdens het spel tegenkomt. Er hangt daarbij een sfeer in het spel die misschien op het eerste gezicht een beetje absurd overkomt maar waar je naarmate je verder speelt meer en meer aan gehecht raakt. De opgaven in het spel lijken vaak op het eerste gezicht onmogelijk maar er zit altijd een vrij simpel systeem achter. Zodoende kan het gebeuren dat je het spel binnen een paar dagen uit hebt maar veel meer kan je ook niet verwachten van een platformgame. Trouwens, nu we het daar toch over hebben...

WIE SPEELT DIT?

Wie speelt er vandaag de dag eigenlijk nog platformgames? Zijn het de moeders en oudere zusjes die in de avonduren ook eens een keertje met de PlayStation willen spelen of zijn het de kleine broertjes die nog niet ontdekt hebben dat er ook games te krijgen zijn die iets meer eisen stellen aan het prille intellekt? Ik vraag me echt af of er genoeg hardcore gamers zijn te vinden die graag 'spannende avonturen' willen beleven in de huid van vreemde wezentjes met flaporen. Platformgames zijn inderdaad vaak een suffe aangelegenheid waar zichzelf respekterende gamers ver van blijven maar Rayman 2 heeft, ondanks zijn kinderlijke uitstraling, wel degelijk iets te bieden voor de hardcore gamer. Het is namelijk zo'n game die lekker wegspeelt als je 's avonds laat thuis komt, er niks meer op TV is en je nog niet wilt gaan slapen. Natuurlijk zal het Ubi Soft niet uitmaken wie het spel koopt, als het maar gekocht wordt. Aan de andere kant is het belangrijk dat er ook games zijn voor moeders, zusjes en kleine broertjes. Het zegt iets over de volwassenheid van de gamesindustrie vandaag de dag en in dat licht gezien is het een goed teken dat er games zijn zoals Rayman 2: The Great Escape. In gamesmagazines hebben ze er een zeer taktische omschrijving voor bedacht. Hij gaat ongeveer zo: als je van het genre houdt, dan mag je deze game zeker niet missen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	9,5	8,5

- + Mooie graphics
- + Veel sfeer
- + Speelt lekker weg
- + Weer een spannend avontuur

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bh.ca. 1900
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel:035-5288807

[illegible]

9,0



Oh nee, verlaat ons niet Rayman.

Van gloeiende lava krijg je hete voetjes.

Je komt weer heel wat weirde gasten tegen.

[illegible] gevaar tegemoet.

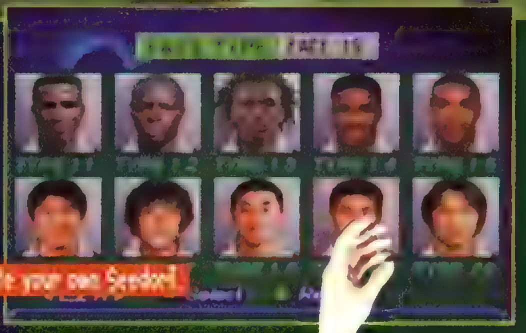
[illegible]

[illegible]

Rayman 2 komt uit op [illegible] en we hebben inmiddels al heel wat versies van dit spel voorbij zien komen. Nu is het eindelijk de beurt aan de PlayStation.



Dat wordt lastig hands maken.



Create your own Seedorf.



Met links inglijden en dan met rechts uithalen, heel effectief.



Onbezonnen acties.



Keepertje uitspelen en dan snoeihard naast schieten.



Typisch Braziliaans temperamentvol voetbal.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2



Paal kopper voor gevorderde

..worden uiteraard beloond

Tot op de dag van vandaag breng ik vele nachten door met de (in mijn ogen) beste footie aller tijden, ISS Pro Evolution voor de PSX. De diepgang, het realisme, het houdt me gewoon aan de buis gekluisterd. Zal ISS 2000 op de N64 bij mij hetzelfde effect teweeg kunnen brengen?

TOONAANGEVEND

Om eerlijk te zijn, hebben N64-footies me nooit zoveel gedaan als sommige PlayStation-games. Ik kan niet echt een vinger op de zere plek leggen (de joypad? De vaak wat wazige graphics? Who knows…), maar feit is en blijft dat ik die shit gewoonweg niet altijd voelde. Anyway, met die fantastische ISS Pro Evolution op de PSX nog vers in het geheugen, had ik stiekem toch wel hoge verwachtingen van ISS 2000 op de N64. Immers, de ISS-serie is met de jaren alleen maar beter geworden, en daarbij komt dat deze naast EA's FIFA-cyclus zonder twijfel dé toonaangevende voetbalserie in consoleland is. En ook al zijn de PSX- en N64-versie niet van dezelfde ontwikkelaar, je mag ook nu wel wat moois verwachten, toch?

CARRIERE MAKEN

Nou, aan game modes is er in ieder geval geen gebrek. Zo kun je uitkomen in de World League, International Cup en de Euro Cup (nou, die mogen ze van mij sowieso wel schrappen), en kun je daarnaast Pre season matches spelen. De Training- en Penalty modes zijn ook weer aanwezig, evenals de Scenario mode (hé, ik zie het scenario België-Nederland: 5-5!). Nieuw is de Career mode. Hierin kun je je eigen team samenstellen en alle spelers van karakteristieke eigenschappen voorzien. Je kunt ze werkelijk van kop tot teen aanpassen naar eigen inzicht. Zodra je team compleet is, kun je het opnemen tegen een hele zooi andere teams. Absoluut een vette optie, zeker wanneer je maatjes hetzelfde gedaan hebben. Als iedereen zijn eigen team op een Memory Pak gooit, kun je een geheel eigen competitie creëren. Verder zijn er nog allerlei configuratiemogelijkheden (te veel om op te noemen) om de game voor jou zo goed mogelijk speelbaar te maken. Verwacht echter weer geen officiële spelersnamen; ik denk niet dat dit met ISS ooit nog zal gebeuren, helaas.

CLASSIC MATERIAL?

Nou, na het zien van al die opties zou ik bij voorbaat al willen zeggen dat ISS 2000 classic material is, maar of dat ook daadwerkelijk zo is, moet natuurlijk nog maar blijken tijdens het spelen van het spel. Ik moet je zeggen dat dat me toch een heel klein beetje tegenviel. Vooral op grafisch gebied had ik wat extra's verwacht. Ik heb namelijk niet het idee dat er al te veel veranderd is ten opzichte van de vorige ISS. Zo her en der zijn er wat kleine effectjes verbeterd of toegevoegd, maar niet dat je nou zegt van "whoa, hier zijn barrières op werkelijk revolutionaire wijze doorbroken!". Voor mijn gevoel oogt het verder nog steeds een beetje rommelig allemaal, daar waar bijvoorbeeld ISS Pro Evolution er verzorgd uitziet.

AMERICAN FOOTBALL

Ook de speelwijze is zo goed als intact gebleven. Da's niet verkeerd, want wat dat betreft zat het met ISS op de N64 altijd wel redelijk snor. De spelers bewegen ook nu weer vloeiend, en het passen, koppen en schieten oogt goed. Wel had ik de eerste wedstrijden vooral moeite met het schieten op doel. Meer dan eens leek het een American Football wedstrijd, maar na verloop van tijd kreeg ik de boel wat beter onder controle. Een ander lastig obstakel zit 'em in de instellingen. Een beetje rommelig en onoverzichtelijk, als je het mij vraagt. Ook al die kleurtjes, en weet ik veel wat nog meer, pfff, mijn ogen gaan er zeer van doen! Keep it simple, zeg ik dan maar.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8²	8⁰	8²

+ [illegible]
+ [illegible]
- Weer enkel landenteams
- Ietwat rommelige in-game options

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 3600
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.: 030-6622332

[illegible]

8⁰



driver-2.com





Jeremy McGrath Supercross 2000

Wat is er toch met die games producenten van tegenwoordig? Zet een naam van een of andere prof op het hoesje en ze denken dat het geld binnenstroomt.



Aha dus daar zit gas. (DC)



Voetje van de vloer op de motor. (DC)



Middeleeuwse martel taferelen. (DC)



Jeremy McGrath goes Tony Hawk. (PSX)

Dat heb je ervan als je vergeet te tanken. (DC)



Last van aambeien? (PSX)

PECUNIA

Laten we wel wezen ik heb dus geen flauw idee wie die Jeremy McGrath is en om eerlijk te zijn interesseert mij dat ook helemaal niets. Ik heb het al eens eerder gezegd: laat die namen maar achterwege en zorg eerst maar dat de game lekker speelt. Acclaim heeft natuurlijk een sloot geld moeten betalen om de naam van Jeremy te mogen gebruiken en die pecunia hadden ze beter in de game kunnen stoppen.

HET-ZELFDE

Die eerste alinea belooft al weinig goeds zul je denken en je hebt helemaal gelijk. Jeremy McGrath is gewoonweg geen toppertje geworden. Eigenlijk is het gewoon slecht. Ik heb het geluk gehad om de game op zowel de Dreamcast als de PSX te spelen. Nu weten we dat de Dreamcast veel meer power onder haar carrosserie heeft dan de PSX maar volgens mij zijn ze dat bij Acclaim vergeten. Natuurlijk ziet het er mooier uit maar de game is exact hetzelfde. De besturing, de camera standpunten, de banen, de stunts het is allemaal hetzelfde en ik denk dat de Dreamcast toch wel iets meer in zijn mars heeft.

AFSCHUWE-LIJK

Ik moet bekennen dat ik niet echt een liefhebber was van motorcross games, je leest het goed ik 'WAS' geen liefhebber. Maar Excitebike 64 heeft daar verandering in gebracht, deze game was namelijk gewoon goed. Dit in tegenstelling tot onze goede vriend Jeremy, hij liet mij meteen weer weten waarom ik dit soort games zo verafschuwde. Ten eerste zuigt de besturing van deze racer, je kan met geen mogelijkheid normaal door een bocht heen glijden, terwijl dat normaal wel gebeurt. Daardoor knal je bij elke bocht tegen de boarding, niet dat dat een enorme ramp is want op je bek gaan lijkt ook al bijna onmogelijk, dus stuiter je van het ene naar het andere reclame bord. In principe kan je vanaf de start gewoon je gas ingedrukt houden en al stuiterend een rondje afwerken. Je zal op deze wijze geen toptijd halen of een race winnen maar ik bedoel maar, als je zo een rondje kan crossen dan neem je de game toch ook niet meer serieus?

FREE-STYLER

JMS 2000, heeft verschillende spelmodi waar je jezelf op kunt uitleven. Zo is er Race, hier kies je een coureur een motor en een circuit en vervolgens geef je gas. Dan is er ook nog Series dit is een soort van competitie. Freestyle is Tony Hawk met een logge crossmotor, dat werkt dus niet. Verder heb je ook nog de mogelijkheid om je eigen coureur en baan te creëren. Wat erg jammer is, buiten de besturing, is dat het spel totaal geen spanning heeft. Van je tegenstanders hoef je geen of weinig tegenstand te verwachten want je crosst heel gemakkelijk naar de eerste plaats toe. Ook de freestyle optie is totaal een ramp, het maakt namelijk geen ene reet uit hoe je terecht komt. Je springt, doet je ding, land op onmogelijke wijze op je voorwiel en er is niets aan het handje.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
6.0	5.0	4.0

- Slechte controls
- Geen spanning
- Afgezaagde freestyle optie
- Te makkelijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1300
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Jeremy mcgrath supercross 2000 is gewoon weg slecht. Er zijn racegames die vele malen beter zijn dan deze onzin.
JEROEN

4.5

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7.2	6.1	5.0

- Grafisch zwak
- Dreamcast onwaardig
- Besturing
- Slechte AI

DREAMCAST
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2200
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Grafisch iets beter dan de PSX versie, maar dat is dan ook alles.
JEROEN

5.0









Midtown Madness

In Chicago haalt men opgelucht adem. Het Midtown Madness-circus heeft de stad verlaten, de rust is weergekeerd. Hoe anders gaat het er aan toe in San Fransisco en Londen...

TIMING

Het verrassende succes van Midtown Madness ruim een jaar geleden, kende volgens mij twee oorzaken. Allereerst was MM de eerste racegame die de speler onbeperkte vrijheid tijdens het rijden gaf (ik vind Carmageddon geen echte racegame). Geen irritante glazen wand langs de kant, maar lekker kriskras door een stad cruisen. Ten tweede kwam het spel een paar maanden voor de gelijksoortige megahit Driver uit. Perfecte timing noemt men zoiets. Datzelfde gevoel voor timing wordt ook weer bij de lancering van MM2 gebruikt. Want het spel komt wederom een paar maanden voor Driver 2 uit. Een nieuwe hit lijkt dus geboren, of...

BIG BEN

Zoals ik in het intro al aangaf, heeft het MM-circus de Windy City verlaten en is het nu neergestreken in Londen en San Fransisco. Ik vind dit een enorme verbetering. Wie zich mijn review van de eerste MM nog kan herinneren, weet dat ik me flink ergerde aan de keuze van Chicago. Of beter gezegd, het deed me niets. Want welke Nederlander kent deze Amerikaanse stad nu echt. Noem mij maar eens drie bezienswaardigheden in Chicago. Ik kom niet verder dan het standbeeld van Michael Jordan, als ze die al hebben. Deze 'miskeus' haalde een hoop lol uit het door een echte stad rijden bij me weg. Met Londen en San Fransisco is die lol gelukkig weer teruggekeerd. Want in ieder geval het centrum van Londen zal bij velen goed bekend zijn. Alhoewel ik de graphics niet echt super vind, zijn de bekende bezienswaardigheden van beide steden goed herkenbaar. Trafalgar Square, Soho, Picadilly Circus, de Big Ben, de Theems, Alcatraz, de Golden Gate, it's all there en je mag er op, onder, langs of over rijden.

VOLLE STRATEN

Zoals ik al zei, ben ik niet kapot van de graphics. Het doet net als in de eerste MM allemaal een beetje kinderachtig aan. Driver en Need for Speed zien er vet uit met hun levensechte wagens en huizen. In MM2 heb je nooit het idee dat je met de real thing in real life aan het rijden bent. Okay, je herkent de auto's wel, maar ze zijn uit te weinig polygonen opgebouwd om echt realistisch over te komen. Het spel hier op afzeiken zou echter niet fair zijn. Want MM2 draait om levende steden vol medeweggebruikers en voetgangers. En als je deze beide categorieën op max zet, dan bevindt er zich ook echt wat op straat. Om deze straten zo vol te krijgen, moesten de programmeurs echter rustig met de polygonen omspringen. Anders zou het spel alleen maar op een Pentium III 600's of hoger kunnen draaien. Dit verklaart meteen waarom de wagens en voetgangers er zo ongedetailleerd uitzien. Ik zal er dus mee moeten leren leven.

SECONDEWERK

MM2 kent alle gamemodes die het eerste spel zo populair maakten: Cruise, Blitz, Checkpoint en Circuit. Aan de modes is helaas weinig gesleuteld. Een tiental nieuwe auto's en een verbeterd crashmodel, dan heb je het wel gehad. De moeilijkheidsgraad is echter iets verder opgeschroefd. De eerste paar races zijn erg makkelijk, zo makkelijk dat je denkt dat ze debiel geworden zijn bij Microsoft. Maar bij race 3 of 4 moet je meteen stevig aan de bak. De parkoersen zijn lastiger



geworden en het verkeer op straat vele malen drukker. De tegenstand komt niet zozeer van de directe opponenten. Hun AI is niet slecht en niet goed. Ze beuken je er af als dat zo uitkomt, maar echt doelbewust belemmeren is er niet bij. Meer hinder heb je van de tegenliggers. Ze zijn met velen en een echte pain in the ass. In de meeste races zijn de tijden zo scherp gezet dat al bij het kleinste foutje een tegenligger frontaal voor de inrit van een straat staat. Een seconde eerder bij die plek zijn, betekent dat de wagen er nog moet komen en je er dus wel in kunt rijden . Dit maakt het racen erg uitdagend.

OOST-INDISCH SCHEEL

De allergrootste tegenstand komt onbedoeld van de schijtpijl boven in beeld en de kutkaart onder in beeld. Ze zouden je de weg moeten wijzen, maar doen het tegendeel. Misschien ben ik Oost-Indisch scheel, maar de beide wegwijzers leidden me keer op keer de verkeerde kant op. De vrijheid om meerdere routes te kiezen is leuk, maar in een wedstrijd tegen de tijd ben ik eigenlijk alleen geïnteresseerd in de snelste. Die pijl geeft echter steevast alle mogelijkheden aan, waardoor je binnen een seconde naar links, rechts, voren en weer naar links schiet. Ook duidt hij een bocht pas heel laat aan. Waardoor je er steeds langs schiet.

Het kaartje is ronduit onduidelijk. Er eens goed op kijken is vragen om een crash met die drukke straten. En dus gebruik je hem niet. De enige manier om een race te winnen is door stukje bij beetje het parcours te verkennen. Of met andere woorden, door de race telkens weer opnieuw op te starten. Gelukkig gaat dat snel.

CRASH COURSE

Ik denk niet dat ik MM2 een dikke voldoende had gegeven als het bij deze vier modes was gebleven. Dan had het toch te veel naar een snel incashen geroken. Gelukkig wilde Microsoft dat ook niet. Incashen doen ze wel met Windows 2007. MM2 heeft namelijk nog een gamemode, genaamd Crash Course. En die is briljant. Bij het verzinnen van Crash Course is volgens mij met een scheef oog naar Driver gekeken. Je moet namelijk of als taxichauffeur in Londen of als stuntman in San Fransisco allerhande opdrachten uitvoeren. En die opdrachten bestaan uit slaloms, veel scherpe bochten maken, circuitjes afwerken en megajumps maken. Crash Course is zwaar verslavend. Dat heb je in eerste instantie nog niet door. Dan heb je nog zo'n gevoel van 'ach, laat ik dan ook maar eens checken'. Maar voor je het weet, ben je drie uur lang aan het zweten om een mini-parkoersje van 30 seconden binnen de afgesproken tijd af te ronden. En als een game dit soort dingen bij je teweeg brengt, dan weet je dat het goed zit. MM2 is gewoon weer een ouderwets uitdagende game geworden, die er misschien niet zo mooi uitziet, maar wel uitmuntende gameplay biedt.

POWER RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,5	8,5	9,0

+ Uitdagend
+ Crash Course
− Kinderachtige graphics
− Schijtpijl

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B
Systeemeisen: Pentium 233, 32 MB RAM,
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005

Grafisch is Midtown Madness 2 niet bepaald briljant, de gameplay vergoedt echter veel, zo niet alles. De vier 'oude' modes leveren nog steeds veel lol op en de nieuwe mode Crash Course is een regelrechte kraker. Ik ben bang dat Gates nog meer geld gaat verdienen.
JJ

8,5

GRATIS CASIO ORGANISER

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP KIJK

Neem nu een jaarabonnement op KIJK en ontvang gratis deze 64 Kb digitale organiser van Casio ter waarde van f 99,-! Wil je liever een korting? Dat kan ook: je ontvangt de eerste twee nummers gratis!

KIJK gaat over alles wat je altijd al wilde weten over ruimtevaart, snowboarden, Formule 1, computers, vulkanen enzovoort. Iedere maand krijg je unieke informatie met spectaculaire foto's. En nu ontvang je gratis deze Casio Organiser!



Winkeladviesprijs f 99,-

Afmetingen van de organiser: 13 cm x 8 cm x 1 cm

JA, ik neem een jaarabonnement op KIJK en kies voor:

1. ☐ De Casio organiser. Ik betaal f 7,10 per maand.
2. ☐ De korting. Ik ontvang de eerste 2 nummers gratis.

Ik ontvang het welkomstcadeau binnen 4 weken nadat het abonnementsgeld binnen is.

Naam: ______ ☐ M ☐ V

Straat: ______ nr: ______

Postcode: ______ Plaats: ______

Telefoon: ______ Geb. datum lezer: . . / . . / . . .

Handtekening: ______ Datum: ______

1831 POW-

Kruis hier de betalingswijze aan:

☐ ik machtig hierbij de VNU Abonnementenservice het abonnementsgeld automatisch van mijn rekening af te schrijven.

Bank- of Girorekeningnummer: ______

Datum: ______

Handtekening rekeninghouder: ______

☐ ik wacht op de mij toegezonden acceptgirokaart

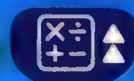
Stuur de bon (of een kopie) in een gesloten envelop zonder postzegel naar: **VNU Abonnementenservice, Antwoordnummer 20021, 2130 RE Hoofddorp**. Het abonnement geldt tot wederopzegging. De normale abonnementsprijs is f 7,10 per nummer. Prijswijzigingen voorbehouden. De aanbieding is geldig tot 10 november 2000, zolang de voorraad strekt en alleen als je het afgelopen half jaar geen abonnement op KIJK hebt gehad.

Woon je in België? Stuur dan de bon naar Mediaxis Abonnementendienst, Neerveldstraat 109, 1200 Brussel. Of bel 02/776.22.33. Een jaarabonnement kost 1.740 Bf.

kijk

Je moet 't zelf weten!

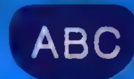
FUNCTIES:


Contrastregelaar

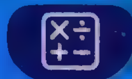

Databank voor o.a. namen, e-mail/adressen, telefoonnummers, faxnummers


Alarm


Databank voor je memo's (b.v. verjaardagen en to do functies)



Agenda voor al je afspraken


Rekenmachine en Euro calculator


Beveiligingscode


Backlight


Wereldtijden van 29 steden


Tijd, datum en jaar

VUL SNEL DE BON IN OF BEL GRATIS 0800 - 0996606

7 DAGEN PER WEEK VAN 9.00 UUR TOT 20.30 UUR





Middelmatigheid troef

Alundra 2

Alundra 2 is een game waar de middelmatigheid vanaf druipt. De graphics, het geluid en de gameplay... allemaal middelmatig.
Laten we beginnen bij het begin. De 2 achter Alundra 2 geeft aan dat het een sequel is van het eerste deel, toch? Dat hebben de afgelopen vijf jaar als gametester me wel geleerd. En meestal liggen sequels in de lijn van het eerste deel, toch? Een leuke kans om weer eens opnieuw kennis te maken met de bekende characters uit de voorganger en de draad op te pikken waar we die gelaten hadden. In Alundra 2 is dat niet het geval. We worden voorgesteld aan nieuwe characters en beleven een heel nieuw avontuur. Kan ook leuk zijn natuurlijk. Jammer genoeg zijn ook de characters en de verhaallijn van Alundra 2 ronduit – je raadt het al – middelmatig.
Voor de zoveelste keer kruipen we in de huid van een held, deze keer heet ie Flint en trekken we bewapend met een zwaard en een handvol magic ten strijde tegen het kwaad, ditmaal gespeeld door de kwade Mephisto. Deze gemenerik verandert iedereen in slaven door de plaatselijke bevolking te voorzien van opwindsleutels, je weet wel, die vroeger in speelgoedautootjes zaten en in die springende kikkers. Enne... ja, 't is echt waar, er is ook nog een prinses in het spel!
Anyway, het verhaal is dus vrij zwak, de gameplay nogal saai, de graphics nogal gewoontjes en verder voegt de game geen ene moer toe aan het RPG-genre. Tenzij je een echte RPG junkie bent en ook genoegen neemt met een middelmatige titel, raad ik je aan om Alundra 2 lekker in de schappen te laten liggen.

Power RAPPORT

PLAYSTATION

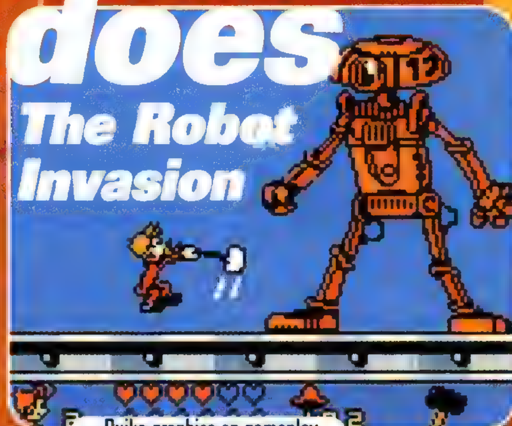
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: Activision
• Distributeur: Centresoft • Tel:035-5394000

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 4^{5}

Alundra 2 is echt een zeer middelmatige RPG en is – tenzij je echt niks beters te doen hebt - niet echt de moeite waard.
• DRE

Robbedoes

The Robot Invasion



Puike graphics en gameplay

Zoals altijd is Kwabbernoot, de beste vriend van Robbedoes, de veroorzaker van alle ellende. Hij heeft ergens een vreemd apparaat op de kop getikt en als hij het thuis op zijn gemak wil bekijken verandert het ding in een kwaadaardige robot, die de straat op vlucht.
Als Robbedoes en Kwabbernoot het onding proberen te vangen komen ze terecht in een verlaten station. In dat station zit een jonge vrouw die is vastgebonden aan een stoel. De vrienden helpen haar, maar al snel beseffen ze dat ze een fout hebben gemaakt! De vrouw is namelijk niemand minder dan Cyanide!
Wie dat is? Weet ik veel, ik heb de strip al jaren niet meer gelezen. Toch zal het wel een slechterik zijn want het hele land krioelt van de slechte robots. Het is dus aan Robbedoes om te zorgen dat de rust weer terugkeert in Rommelgem.
Het spel begint meteen erg goed en daar bedoel ik vooral de graphics en de animaties mee. De bewegingen zijn duidelijk afgekeken van Prince of Persia en daar is helemaal niks mis mee. Ook de achtergronden zien er prima uit en elk level is opgedeeld in plaatjes (scènes) zoals je dat van een stripboek kent.
Helaas is het spel wel erg makkelijk. De robots zijn traag en, hoewel je in het begin alleen maar een hamer hebt om ze te slopen, makkelijk te verslaan. Ik moet eerlijk bekennen dat ik niet alle levels heb gespeeld maar wat ik heb gezien was peanuts.
Hoewel er geen instellingen zijn voor de moeilijkheidsgraad zijn er wel bonuslevels en andere extraatjes waarmee het spel ook leuk blijft als je het al hebt uitgespeeld.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR

Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: Dupuis/Ubi Soft
• Distributeur: Guillemot • Tel:035-5288807

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 8^{5}

Moeilijk lijkt het spel me niet maar de graphics en de gameplay maken veel goed. Door de bonuslevels kan je laten zien dat jij het beter kan dan je broertje. • BJØRN



Belabberd

Terminus

Het staat stoer op de voorkant van het spel gedrukt: An Epic Space Combat RPG. Maar een echte RPG kan ik Terminus niet noemen. Veel te weinig karakterontwikkeling. Ik weet ook niet hoe ik het spel dan wel moet bestempelen. Het lijkt net alsof ze de game jaren geleden al af hadden, maar vervolgens vergaten het uit te brengen. Met name de graphics zijn oubollig. Fletse actie met niet bijster inspirerende spaceships, zijn het resultaat. Dieptepunt is de HUD, die ziet er niet alleen afzichtelijk uit, maar hij biedt ook geen tot weinig hulp.
En het had zo leuk kunnen zijn. Want developer Vicarious Vicions heeft echt wel getracht om er iets leuks van te maken. De verhaallijn voldoet bijvoorbeeld prima aan de hedendaagse eisen. Mars heeft mot met Aarde, er wordt aan zwarte handel gedaan en flink op los geroofd. In de handleiding is het prachtig te volgen maar in het spel merk je opeens dat het verhaal erg matig is uitgewerkt. Zo sta je voor aanvang van elke missie in het fraaie binnenste van een groot moederschip. Maar interactiviteit ho maar. Alleen de briefingroom en het lanceer platform zijn aanklikbaar.
Nog zo'n voorbeeld. Je kunt in de diverse game-modes kiezen uit vier verschillende 'karakters': piraat, fighter piloot, huurmoordenaar en premiejager. Maar waar deze karakters in een RPG als Diablo 2 zeer verschillende gameplay opleveren, daar komt de actie in Terminus toch wel erg vaak overeen. Je gaat of dogfights aan, of je spioneert, of je begeleidt een konvooi of je brengt goederen van A naar Z. En dat gaat snel vervelen. De weinig inspirerende beelden zorgen vervolgens voor de nekslag.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

Prijs: N.N.B. Bfr. ca. N.N.B • Systeemeisen: Pentium II 330 . 64 Mb RAM
• Fabrikant: Vatican entertainment
• Distributeur: - • Tel: -

GRAPHICS: 6.0 SOUND: 7.5 GAMEPLAY: 7.0 6^{5}

Ik snap dit niet. Prop je drie cd's vol data, spendeer je dagen aan het bedenken van een verhaal, en vervolgens werk je het product zo belabberd af. • J.J.

CRIMSON SKIES

Fligthsims hebben een slechte naam bij vele PU lezers; ze zijn te ingewikkeld en bieden te weinig harde aktie. En laat nu juist Microsoft, maker van de meest gecompliceerde flightsim, het met Crimson Skies over een geheel andere boeg gooien.

Even wat lol aan het [illegible] maken met een precisiebombardement.

ZWAAR GOED

Je kunt lullen wat je wilt over Microsoft; dat Billyboy zijn geld verdient met het afknijpen van de markt, dat Windows zuigt met een grote Z, dat ze alleen maar belust zijn op de inhoud van jouw portemonnee… maar ze maken de laatste tijd wel zwaar goede spellen.
En dan heb ik het nog niets eens over de X-box, de console die Sony nu al chronische hoofdpijn bezorgt. Na Age of Empires II, Starlancer en Midtown Madness 2 (zie elders in dit nummer) bezorgde Crimson Skies me opnieuw vele gelukzalige uurtjes achter de PC. En dat voor een flightsim!

DEZELFDE SHIT

Crimson Skies komt net op het goede moment. Ik had het namelijk wel gehad met het flightsim genre. Steeds krijg je weer dezelfde shit voorgeschoteld. Of straaljagertje vliegen, of helikoptertje vliegen of burgervliegtuigje vliegen. Oké, de kwaliteit van de graphics gingen vooruit en de landschappen werden steeds groter en interaktiever maar ik denk dat dat meer ligt aan het voortschrijden van de techniek (lees snellere Pentiums en betere 3D-kaarten) dan aan de creativiteit en originaliteit van de developers.
Crimson Skies veranderde mijn gemoedsrust echter totaal. Wat een vette flightsim, wat een goed verhaal en wat een fraaie beelden.

LUCHT-PIRATEN

Het verhaal van CS is uiterst sterk en voor een deel ook echt gebeurd. We schrijven de VS begin jaren '20, vlak na de Eerste Wereldoorlog. Na deze bloedige battle heerste er in de VS een sterke afkeer van de rest van de wereld. De Amerikanen vonden dat ze zich alleen maar met zichzelf moesten bezighouden in plaats van de rotzooi van andere landen op te ruimen.
Waar dit isolationisme in het echt geen stand wist te houden (gelukkig maar, anders liepen de Duitsers hier niet alleen in de zomer rond), daar doet het dat in CS wel en niet zo'n klein beetje ook; het is niet alleen de VS dat zich als geheel van de wereld afwendt, de staten gaan onderling ook nog eens een beetje lopen bakkeleien en dat resulteert in gesloten grenzen. Er kan slechts nog door de lucht gehandeld en gereisd worden en waar vracht vervoerd wordt, daar zijn piraten en rovers.

JIJ BEPAALT VERHAAL-LIJN

Jij speelt Nathan Zachery, een coole luchtpiraat en bevelhebber van de gekaapte zeppelin Pandora. Vanuit dit prachtige luchtballonnetje voer je alle missies uit en strijd je tegen de andere piratenclans.
Als je voor Instant Action kiest, krijg je te maken met twintig missies. Alhoewel de missies verschillende doelen hebben, worden er steeds twee dingen van je gevraagd, zoals: 'Haal de meest vette stunts uit' en 'Knal alle vijanden uit de lucht'. Bij dit laatste hoeft het niet alleen om medeluchtgebruikers te gaan. Ook doelen op de grond zijn de lul. Twintig missies lijkt misschien wat aan de summiere kant maar Microsoft heeft deze mode zo geproduceerd dat je de twintig missies op tientallen verschillende manieren kunt afwerken. Hoe? Heel simpel. Je vult de verhaallijn gewoon anders in.
Voordat je een missie inlaadt, krijg je de verhaallijn van de missie te zien. Er staat dan bijvoorbeeld: 'Zachery ging de lucht in met zijn ….. waar hij een aantal …… tegenkwam. Ze waren met zijn … en het betrof ……..'.
Bij de streepjes vul je dan in met welk vliegtuig je het liefst vliegt, welke vijandelijke groep piraten je wilt tegenkomen, met hoeveel personen ze gaan vechten en hoe goed ze zijn. Echt fantastisch gevonden!

MANHATTAN

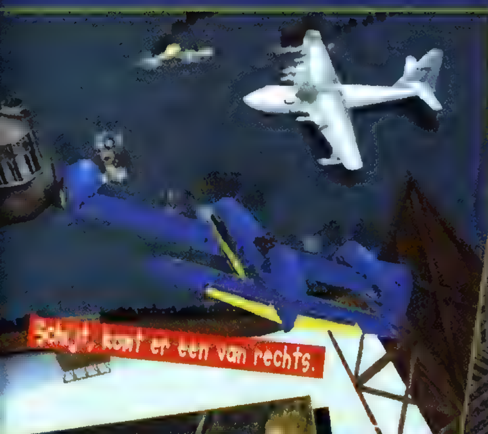
De Campagne is beduidend meer lineair. Je krijgt gewoon de ene na de andere missie voorgeschoteld. Op het verloop heb je weinig invloed. Wel moet gezegd worden dat de verhaallijn erg spannend is en dat de verschillende missies met fraaie cut-scenes aan elkaar gehecht worden. Je verveelt je echt geen minuut.
De story begint bij het simpele zoeken naar een schat op Hawaï en eindigt met een immense battle boven Manhattan. Spektakel verzekerd.
Ik vermoed echter niet dat je deze Campagne na voltooiing nog een keer zal spelen. Dan trekken de Deathmatches op het net of via de LAN en de Instant Action-missies toch een stuk meer.

JAREN '20 SFEER

Grafisch gezien is CS echt een pareltje. De interface is super cool en mooi artwork uit de jaren '20 geven de game een heel eigen sfeer die nog eens versterkt wordt door een prachtige bijpassende golden oldies sound.
De jaren '20 stijl wordt in de dunne handleiding doorgevoerd en dat leidt tot een boekje dat je zelfs voor je plezier doorneemt.
De beelden die je tijdens de aktie ziet, zijn zeker bij een Pentium 300 of hoger spectaculair.
Als je beschoten wordt, zie je echt de vonken van je kist afspatten en explosies zijn echte explosies.
De vliegtuigen zijn op z'n zachtst gezegd bizar. Neem een spitfire en hang daar een dikke lading wapens onder, dat moeten de developers hebben gedacht bij het ontwerpen van dit spel. Over-de-top of niet over-de-top; CS is dankzij het krankzinnige vliegtuigenpark een spel dat zijn gelijke niet kent.

ECHT MIKKEN

Het mooiste moet echter nog komen. Dat de handleiding dun is


Schijt, komt er een van rechts.


Alleen King Kong ontbreekt nog.


Vakwerk!




Wordt 't soms een beetje warm in die cockpit?


Het lijkt wel alsof die vleugels bewegen.



heeft een reden; de besturing van de vliegtuigen is super simpel. Je hoeft ten eerste nooit op te stijgen, je dondert gewoon onder uit de zeppelin en vliegt. Het sturen behelst niet meer dan naar links, rechts, boven en beneden gaan en gas geven of terugnemen. Binnen een uur heb je het vliegtuig helemaal naar je hand gezet. Dan wordt het tijd voor het schieten. Als er al een minpunt aan CS kleeft, dan is het wel de moeilijkheidsgraad van de battles. Met name als je te maken hebt met aces, is het ontzettend lastig om tegenstand te bieden. Het vraagt heel wat van je coördinatie om een target goed midden in het vizier te krijgen en een auto-lock systeem was er in die tijd nog niet.

Echt irritant is dit aspekt echter niet, ik heb liever een spel wat te moeilijk is als te makkelijk. En de oplossing voor dit probleem is bovendien heel simpel; pas je moeilijkheidsgraad aan bij het begin van de missie door voor novice te kiezen of voor minder vliegtuigen.


Cameraman met lef.


Hollywood dus.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,6	9,5	9,0

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.00 Bf.ca. 1900
Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb RAM
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

9,0

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

天誅二



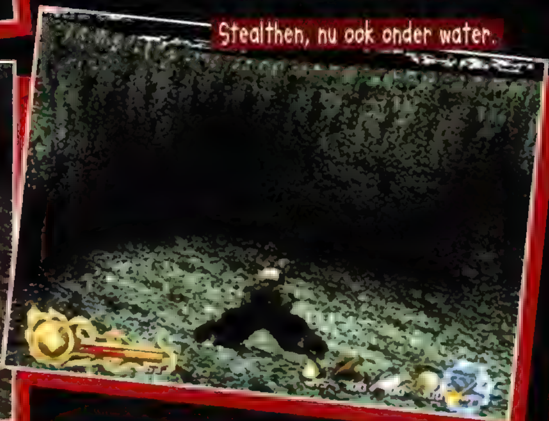
Toen de review versie van Tenchu 2 bij ons op de redactie verscheen brak er een brute vechtpartij los over wie het vervolg op de vetste ninja game ooit mocht spelen. Als een echte ninja velde ik een paar tegenstanders met werpsterren, gooide ik enkele rookbommen op de grond en in de chaos die volgde ging ik er ongezien met de cd vandoor.

RESPECT

Een aanzienlijk deel van mijn jeugd heb ik doorgebracht met het kijken van Kung-Fu films. Bruce Lee was mijn eerste held maar omdat ik al snel al zijn films uit mijn hoofd kende was ik gedwongen om mijn aandacht te verplaatsten naar de meer obscure Kung-Fu en Ninja films. In mijn herinnering was ik zeker niet de enige met deze hobby want ik weet nog goed dat de mannelijke helft van mijn klas zich in de pauze bezig hield met het oefenen van flying kicks en roundhouse trappen. Nou ja, waar ik eigenlijk naar toe wil met dit verhaal is de schok die er door me heen ging toen ik voor het eerst Tenchu speelde. Deze game was net als die films. Geen ninja's met bovennatuurlijke krachten die mensen met een paar handbeweging kunnen doden maar een spel dat respect heeft voor de edele vechtsport Ninjitsu. De kracht van de ninja is namelijk dat hij niet gezien wordt en dan vanuit het niets achter zijn tegenstander opduikt. Zo ging het in de film en zo ook in Tenchu.


Frank Govers laatste creatie.


En hij heeft niets door.


Stealthen, nu ook onder water.

JAPANSE ROBIN HOOD

Nu is er dus eindelijk die langverwachte opvolger. Tenchu 2: Birth of the assassins neemt ons mee naar het begin van de Tenchu saga waarin we zien hoe Rikimaru en Ayame hun loopbaan starten. Er wordt verteld over de politiek van de landheren in die tijd en de rol van de arme boeren. Als een soort Japanse Robin Hood ga je het onrecht te lijf en in tien schitterende missies wordt er een verhaal van corruptie en intriges verteld. Tien missies per persoon moet ik erbij zeggen want zowel Rikimaru en Ayame hebben hun eigen verhaallijn. Dit is een stuk beter uitgewerkt dan het script van het eerste deel want daarin maakte het niet uit met wie je speelde, het verhaal was toch hetzelfde. In Tenchu 2 is er nog een mysterieuze derde ninja, Tatsumaru, die je pas unlockt als je het spel met de andere twee ninja's hebt uitgespeeld. Tatsumaru heeft zijn eigen verhaal en zijn eigen ending. Een mooie bonus als je denkt dat je het spel hebt uitgespeeld.

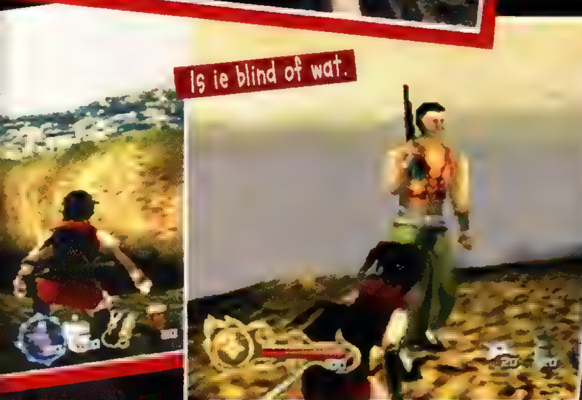
KRITIEK

Maar het is niet allemaal rozengeur en maneschijn bij Tenchu 2. Ik heb behoorlijk wat kritiek op de keuze van de makers om deze game voor een groot deel buiten te laten afspelen. De PlayStation trekt het gewoon niet. Je kunt nauwelijks tien meter voor je uitkijken waardoor je vijanden pas ziet als ze praktisch voor je neus staan. Je krijgt ook geen mooi beeld van de setting van een level omdat je eigenlijk niets ziet. Een dorpje is een dorpje omdat de uitleg aan het begin van het level dat zegt maar je moet een level behoorlijk vaak spelen wil je een beetje de weg kunnen vinden. Jammer vind ik dat, want er is toch wel een verschil of je door een paleis sluipt of buiten door de mist waar je niets ziet. Ook de geluidseffecten zijn van een slechte kwaliteit. In de meeste levels die zich buiten afspelen hoor je een soort schel gekraak dat nog het meeste lijkt op een krijtje wat te hard tegen het schoolbord wordt gedrukt. Ik ga er vanuit dat het krekels moeten zijn maar jullie suggesties zijn welkom. Ook het geluid dat je hoort als je het water in duikt heeft weinig te maken met geluid dat je zou moeten horen. Dat neemt verder niet weg dat het koel is dat je nu überhaupt het water in kan duiken want dat was in het vorige deel niet mogelijk.











BLOKKIGE GRAPHICS

Ik vind het moeilijk om toe te geven maar de PlayStation heeft zijn beste tijd gehad. Nu de Dreamcast zijn spierballen laat zien en we zelfs al de eerste PS2 games te zien krijgen, wordt het steeds moeilijker om de lelijke, blokkige graphics van de PSX te waarderen. Ik zal er eerlijk in zijn. Tenchu 2 is een klasse game die niet tot zijn recht komt op de oude PlayStation. De makers willen meer dan mogelijk is en dat komt de gameplay niet ten goede. Tijdens het spelen van Tenchu 2 betrapte ik mezelf erop dat ik de hele tijd zit te vertellen aan mensen hoe vet deze game wel niet zou zijn als het op de PS2 was uitgebracht of de Dreamcast want zou het niet mooi zijn als je de wrede stealth moves waarbij je je tegenstander van achteren vastpakt en stijlvol zijn keel doorsnijdt in Hi-Res kon zien. Dan zou het bloed pas echt indruk maken als het bij het doorboren van je tegenstander om je oren spuit.

LEVEL EDITOR

Tenchu 2: Birth of the Assassins is een meesterwerkje dat dankzij de beperkte grafische mogelijkheden van de playstation niet helemaal 100% uit de verf komt. De levels zijn redelijk afwisselend en de actie is ondanks een af en toe irritante camera super strak. Als je het spel hebt uitgespeeld, en dat zal je zeker een dag of 5 kosten dan is er altijd nog een level editor waarmee je je eigen missies kunt ontwerpen. Dit is echt lachen geblazen want je kunt ook zelf de mission objectives instellen. Het eerste wat je gaat doen is een grote kamer maken die je helemaal vol propt met vijanden en dan maar eens kijken hoe je dat stealth-wise gaat oplossen. Hoe weet ik dat zo zeker? Omdat ik het iedereen heb zien doen die voor het eerst een level maakt. Je zult gelijk al tegen een aantal beperkingen van de editor oplopen maar het is niets om je druk over te maken.
Ik heb al geruchten gehoord over een derde deel van Tenchu op de PS2 en als dat waar is dan ben ik over een dikke anderhalf jaar, als het spel klaar is, de gelukkigste man van de wereld.









Power RAPPORT

8,0 Graphics | 6,0 Sound | 9,0 Gameplay

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr.ca. 2400
Fabrikant: Acquire/ Activision
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

Tenchu 2 is grafisch geen toppertje en dat gaat ten koste van de gameplay maar dat neemt niet weg dat er eindelijk een vervolg is op een van de beste game die ooit is gemaakt. Tenchu 2 mag je eigenlijk niet missen.

8,7

CARMAGEDDON TDR 2000

Een paar jaar geleden reageerde de Benelux geschokt op de release van Carmageddon. Deel drie, Carmageddon TDR 2000, gaat echter geruisloos de winkels in. Terecht?

3D OR NOT 3D

Carmageddon is in een nieuw jasje gestoken. Geen brokkelige autootjes tegen een 2D achtergrond meer, maar snelle actie in vol 3D. Een verbetering? Ik vind van niet. 3D is alleen leuk als het ook echt iets toevoegt aan de gameplay. Bij strategiegames leidde de komst van 3D bijvoorbeeld tot beduidend meer aanvals- en verdedigingsmogelijkheden. 3D platformgames zijn daarentegen op enkele uitzonderingen na niet echt een verbetering. Sommige zijn er zelfs ronduit irritant door geworden. En dat gevoel heb ik ook bij CTDR 2000. 3D voegt bar weinig toe. Het doet zelfs afbreuk aan de game. Bij de oude 2D-beelden irriteerde ik me niet zo aan de matige vormgeving. Dat heb je nu eenmaal vaak bij 2D.

Bij 3D verwacht ik echter top graphics, strakke wagens en soepel bewegende voetgangers. En dat valt behoorlijk tegen. De werelden in CTDR 2000 zijn grauw, de wagens brokkelig en de voetgangers zo stijf als een plank. Nee, de nieuwe Carma is niet bepaald een visueel hoogstandje.

MENSEN OMVER RAGGEN

Voor CTDR 2000 geldt echter hetzelfde excuus als Midtown Madness 2. Omdat een dergelijke game staat en valt met volle straten en hectisch verkeer, kunnen er per wagen en per voetganger niet al te veel polygonen worden gebruikt. Minder mooie graphics worden echter alleen door gamers geaccepteerd als de gameplay sterk is. En dat is bij CTDR 2000 niet het geval. Het grootste minpunt zijn de missies. De eerste Carmageddon was zo leuk door de enorme vrijheid die je had. Je kon onbekommerd mensen omver raggen. Hoe wreder, hoe beter. Carma 2 bracht ons de eerste missies. Deze doelen haalden de aandacht al een beetje weg van het echte werk: het omver kegelen van mensen. En in CTDR 2000 wegen de missies nog zwaarder.

GEEN MENSEN OMVER RAGGEN

Klik je namelijk op New Game, dan volg je een echt verhaal. Jij bent uitschot en vecht tegen de Subates. Deze types hebben namelijk een perfecte wereld geschapen en jou samen met de rest van de outcasts in een paar ommuurde steden geplaatst. Ontsnappen lijkt onmogelijk…

Leuk zo'n verhaal, maar daar heb ik in Carma helemaal geen interesse in. Die mensen langs de kant, die moeten door de midden, op mijn motorkap. Het verhaal dwingt je echter om je helemaal te focussen op volbrengen van de missies binnen een bepaalde tijd. En dus ga je racen. Ik liet de mensen zelfs links liggen, om de checkpoints te halen. Want ik had geen zin om steeds weer 'out of time' te zijn. En de tijden zijn zelfs in de Sunday Driver mode krap gezet. Het allermafste is dat de tweede mode van CTDR 2000, de Free Ride, standaard nog minder vrij is. De tijden zijn daar namelijk vele malen krapper.

WEL MENSEN OMVER RAGGEN

Daar komt nog eens bij dat CTDR 2000 allesbehalve makkelijk rijdt. Het vergt een flink potje instellen voordat de wagen lekker stuurt. Vooral het remvermogen is belabberd. Daarnaast schiet de default camera alle kanten op. Ga je achteruit, dan staat de camera voor je, zet je hem weer in zijn 1, dan zie je alles opeens weer van achteren. En daar word je behoorlijk zeeziek van.

Een ander vervelend element is de Recover-functie. Lig je op zijn kop, dan druk je op de Recover-toets. Maar in plaats van dat ze je auto op de meest gunstige spot van de weg plaatsen, zetten ze hem soms andersom neer, waardoor je niet weet waar je bent. En die tijd tikt door…

De redding van CTDR is de multiplayer mode waar je eindelijk ongestoord dat kunt doen waarvoor je dit spel koopt. Mensen vermalen en wagens slopen.

Power RAPPORT

Graphics	Sound	Gameplay
7,0	8,0	7,5

+ 3D
– Verhaal
– 3D geen verbetering
– Geen mensen omver raggen

PC CD-ROM
32 Mb RAM

7,5


Ik zie helemaal niks!


Kijk: Verstoppen, zo kun je ook inhalen.


Daar gaat ze, rik bewijs.

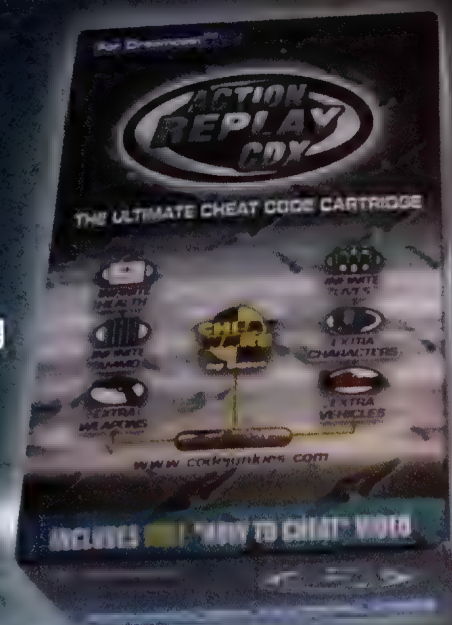


Vette reet camera???


Die staat voor op.


235 kills to go

De Action Replay



Datel maakt al sinds jaar en dag Cheat-hardware voor diverse consoles. Ook de Dreamcast heeft nu zijn eigen Cheat-cartridge. Hoogste tijd dus om deze Action Replay CDX eens onder de loep te nemen.

Code Junkies



Veel gamers in Nederland hadden de Dreamcast al opgegeven door de lamlendige support van Sega en de Nederlandse Distributeur Atoll Soft maar gelukkig trekken de verkopen van de console nu toch weer aan. Dit is niet in de laatste plaats te wijden aan de vette games die er op dit ogenblik uitkomen en de verschillende hardware producten. Een zo'n product is de Action Replay van Datel/Code Junkies. Het hele pakket bestaat uit een CD, een soort opgevoerde memory card en een videoband waarop wordt uitgelegd hoe het allemaal werkt. In principe is het simpel. Je boot je Dreamcast van de bijgeleverde Action Replay CD en je kiest de game die wilt spelen uit in het menu. Als de gewenste titel niet in het lijstje staat dan kun je hoogstwaarschijnlijk cheats voor dit spel vinden op de website van Codejunkies (www.codejunkies.com). Action Replay zal dan vragen om het spel erin te doen en zal vervolgens het spel booten met de gekozen cheat codes.

Code Veronica

Tot zover de theorie. In de praktijk blijkt het allemaal een stuk lastiger. Zo was mijn eerste doel om Resident Evil Code Veronica te spelen met een aantal vette guns en unlimited health en ammo. Dat was makkelijker gezegd dan gedaan want de codes van Code Veronica waren niet bijgeleverd op de CD. Op de Code Junkies website stonden een viertal cheats die alle vier niet werkten. Toen ik een beetje verder ging zoeken vond ik op evilgaming.net een aantal gameshark codes. Een beetje navraag leerde me dat de Gameshark de Amerikaanse versie van de Action Replay is. Gameshark Codes werken dus met een Action Replay op een Amerikaanse versie van een spel. Gelukkig had ik behalve de Europese versie van Code Veronica ook de Amerikaanse en deze codes deden het wel maar het is allemaal een stuk ingewikkelder dan ik dacht. Ik hoopte gewoon een code in te voeren voor de assault rifle en een code voor unlimited ammo maar zo werkt het niet. De Codes die ik had gevonden waren voor posities in de opberg kist in het spel. Dus ik kon d.m.v. die codes van alles en nog wat in die kist leggen en het er dan in het spel weer uitpakken. Dat werkt ook maar het koste me een halve dag voordat ik een assault rifle met een berg ammo had.



Imports

Ik moet eerlijk zeggen dat ik met andere games minder problemen had. Crazy Taxi, DOA2 en Soul Calibur starten zonder problemen met de gewenste cheats. Ook viel het me op de dat de Code Junkies website bijna dagelijks wordt geüpdate met nieuwe cheats en er is ook een forum waarin alles besproken wordt behalve illegale kopieën. Dat is een gevoelig punt want bij Datel weten ze dat ze gelijk een proces aan hun broek hebben als ze openlijk zullen toegeven dat de Action Replay ook werkt met illegale kopieën en buitenlandse imports. Toch zullen veel gamers juist een Action Replay in huis halen om imports te spelen zonder dat ze hun Dreamcast hoeven om te bouwen. Maar ik moet er gelijk bijzeggen dat niet alle imports werken. Het is wel leuk om te zien dat als je een Amerikaanse game boot, je ook het rode i.p.v. het blauwe Dreamcast icoontje te zien krijgt. Een laatste opmerking nog over de kwetsbaarheid van de Action Replay memory card. Normaal gesproken laat ik mijn controller een keer of drie per week uit mijn handen vallen en dit heeft nog nooit geleid tot blijvende schade. Die dingen kunnen best een stootje hebben. Met de Action Replay is het anders. Toen de controller met de Action Replay erin van de bank viel was de cartridge voorgoed naar zijn moer. Best Jammer.



Platform: Dreamcast
Fabrikant: Datel/Code Junkies
Prijs: 99,95

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl
Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444 (1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Oh jongens, oh jongens… de najaars bulk games komt er aan. Ik zit gewoon al zwaar te soppen als ik er aan denk. Nog een kleine twee maanden en dan is de PS2 er, en dan al die leuke games die de Kerstman en Sinterklaas nu al kunnen gaan bestellen: de nieuwe Zelda, TTT, Commando's 2, FIFA 2001, Metal Gear Solid voor de PC, UT voor de PS2, Hitman, Obi-Wan, Tomorrow Never Dies, C&C Red Alert 2 en zo kan ik nog wel even doorgaan. Misschien een leuk idee voor het forum of de chatbox: jouw top 5 meest wanted games voor eind 2000. Go ahead, guys (& girls)!
JAN



tip van de maand

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Onze felicitaties gaan deze maand naar Dave van de Weerdhof uit Veenendaal. Hij wint een spel naar keuze.

Start het spel met de "vampire.exe -console" command line parameter.
Toets ~ in Single Player mode om de console window weer te geven.
Toets daarna een van de volgende codes in.

god_1 = god mode aan
god_0 = god mode uit
cash_[cijfer] = extra geld
dropcash_[cijfer] = verlies geld
addthing_[naam item] = item toevoegen
ai = alle A.I. uit
vault = open vault overal
killme = dood jezelf
freeammo = oneindige munitie
shapeshift_[gedaante]= verander gedaante
advancement = open Advancement Window
pause = pauze
resume = hervatten
damageme = beschadig speler
poisonme = vergiftig speler
diseaseme = geef speler ziekte
xp_[cijfer] = voeg experience toe aan geselecteerde speler
revive = geselecteerde speler ontwaakt, heeft volledige health en blood pool is vol
freecasting = gebruik van vaardigheden kost geen bloed
addalldisciplines = geslecteerde speler gaat twee ranks omhoog in alle vaardigheden



PC CD-ROM



Lees meer tips op de volgende pagina's:

The Sims
Ground Control
Final Fantasy VIII
V-rally 2
Perfect Dark
Ready 2 Rumble
Syphon Filter 2
MDK 2
Unreal Tournament
Pokémon
Flying Heroes
Resident Evil 2
Supercross 2000
Dino Crisis
Championship Manager Seizoen 99/00
Fighting Force 2
Star Trek: Birth Of The Federation
Vampire: the Masquerade - redemption

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PLAYSTATION



FEAR EFFECT

Van Bert Van der Auwermeulen uit Gent.

Onsterfelijk: Ga naar het optiemenu, kies dan "credits" en druk: L1, driehoek, boven onder, cirkel(2), ▲, ■, ⇨, ■.

DREAMCAST



MDK 2

Volledige pauze scherm:
Pauzeer het spel en druk tegelijk de X en Y toets in.

Geintje met Docter Hawkins:
Druk op de volgende toetsen terwijl je met Docter Hawkins aan het spelen bent: L, R, links op D-pad en A op de key pad. Druk tegelijk op deze knoppen en zie wat Doctor Hawkins doet.

Geinige MP3's en Artwork:
Stop de CD in je CD-ROM om verborgen artwork en mp3'ste vinden in de mdk2 directory.

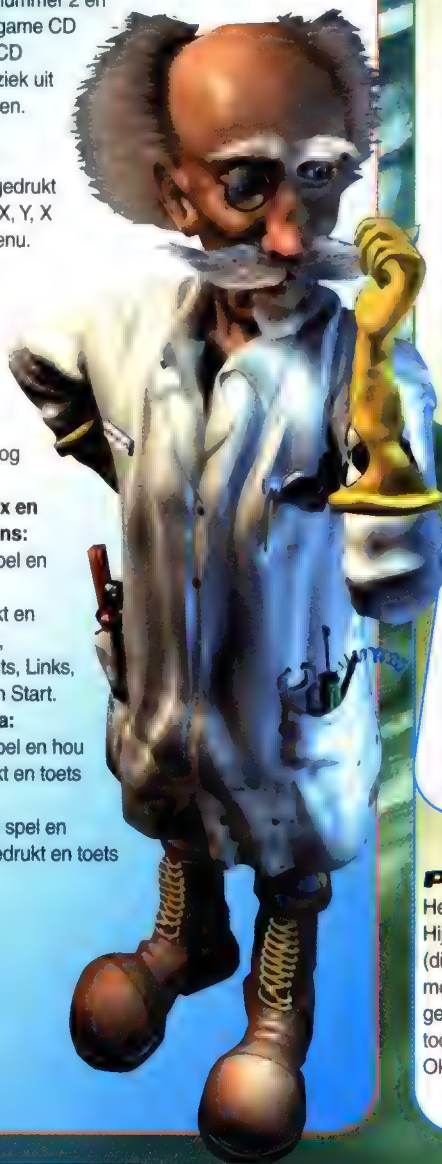
Muziek uit spel:
Speel muzieknummer 2 en hoger van de game CD op een audio CD speler om muziek uit het spel te horen.

Kurt in boxershorts:
hou L en R ingedrukt en druk op X, X, Y, X in het hoofdmenu.

Matrix mode (slow-motion):
Speel als Max de hond, hou R ingedrukt en toets 4x omhoog op de D-pad.

Deel Kurt, Max en Docter Hawkins:
Pauzeer het spel en hou L + R ingedrukt en toets Omhoog, Omlaag, Rechts, Links, A, Y, B, X, X en Start.

Gekke camera:
Pauzeer het spel en hou L + R ingedrukt en toets A, B, A, B
of pauzeer het spel en hou L + R ingedrukt en toets B, A, B, A



PC CD-ROM



UNREAL TOURNAMENT

Peter Donkers heft weer een onwerkelijke cheat.

Verborgen kamer in DM-Codex
Ga naar DM-codex en zet de volgende cheats aan.
Iamtheone - cheat mode enabled
God - god mode enabled
Ghost - no clip enabled
Ga nu naar de brug waar de shieldbelt ligt. Als je naar beneden kijkt vanaf die plek zie je onder je vier gangen. Er zijn twee met een klein lavaslootje ervoor. Ga de gang in waar een lavariviertje voor ligt en waar je een houten ondergrond ziet. Als je een stukje in die gang loopt kun je naar rechts, naar een lift. Doe dit NIET en loop rechtdoor door de muur.

PC CD-ROM

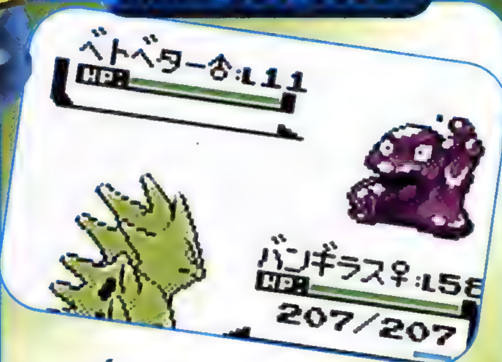


FLYING HEROES

Toets tijdens het spelen van het spel een van de volgende codes in.

niardica =	zure regen
senigma =	agmines
noddegamra =	armageddon
kaolc =	cloacken
duolchtaed =	death cloud
tsooberif =	desoriënteren
erifflaf =	fall fire
tsooberif =	fire boost
llaberif =	vuurbal
hsalf =	flits
ommalluf =	volledige munitie
htlaehlluf =	volledige gezondheid
anamlluf =	volledige mana
lerrabsag =	gas barrel
llabeci =	iceball
elbisivni =	onzichtbaar
ratslatem =	metal star
retropelet =	teleporter
senimex =	xemines
eriftes =	vuur maken
dicahsalps =	zuur spuwen
llaezeerf =	alles bevriezen

GAME BOY COLOR



POKÉMON

Henk Coersen brult om de volgende waarschuwing !
Hij brult: 'Als je de code gebruikt die laatst in de PU stond (die van de missingo bij cinebar island) en je vangt hem met een pokébal, heb je kans dat het spel (de save) wordt gewist. De missingo is namelijk een virus. Om de code toch uit te voeren hoef je hem alleen te verslaan.'
Oké dan, thanks Henk!

NINTENDO 64

RESIDENT EVIL 2

Door Jerry Dunlop uit Den Bosch.

Oneindige munitie: druk 4x ⇧, 4x ⇨, LRLR, c-⇨ c-⇦ in het loadgame scherm
Alle wapens: 4x c-⇧, 7x c-⇩, LRR+LR+L in het loadgame scherm
Onoverwinnelijkheid: 4x ⇩, 4x ⇨, LRRL, c-⇧, c-⇩

EEUWIG Leven
kom verder, word beter, leef langer

PC CD-ROM

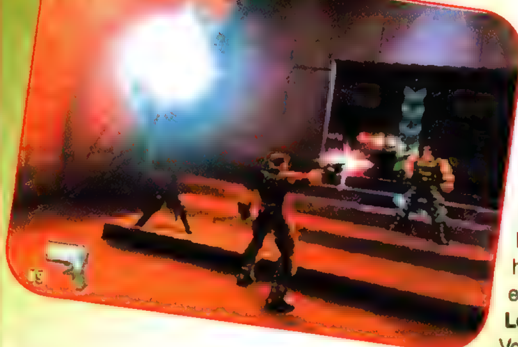


STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Start het spel met de command line TREK.EXE -MUDD

F9 = 100% research punten verspreid over projecten
F10 = 10.000 extra punten
F11 = Volledige kaart

PLAYSTATION



FIGHTING FORCE 2

Van Friso & Ewout Meijer.

Invincibility & Ammo
Wanneer het press start scherm verschijnt in het beginscherm moet je L1+ L2+ R1+ ▲ + X + ○ ingedrukt houden voor oneindige ammo en invincibility.

Level Select
Voer eerst de Invincibility code in en ga dan naar options, zet difficulty op expert, start het spel en je kunt een level selecteren.

Extra Health
Als je de blikjesmachines opblaast vallen er blikjes uit, als je daar recht boven gaat staan en op X drukt, pak je er een op en drink je hem leeg, dit geeft je meer health en rage.



PC CD-ROM

CHAMPIONSHIP MANAGER SEIZOEN 99/00

Tips van game master Schmidt uit DeMeern.

Extra geld
Ga naar Arsenal, koop Robert Pires voor $17.5 miljoen, nadat je hem hebt, ga je naar find player en tik je Pires en dan komt er een Robbert Pires met een andere club en die kost slechts $75.000. Koop hem en Man Utd doet dan een bod op de duurdere Pires voor $23 miljoen. Verkoop hem en hij zal naar Man Utd gaan en jij hebt winst gemaakt en je heb dezelfde speler voor minder geld.

Gratis speler
Doe een bod op een speler met wat voor prijs dan ook, doe geen uitwisseling of geld na verschijning. Als het bod is aangenomen klik dan op de players name bij het contract stage daarna ga je naar transfers. Klik dan op het bod en haal je bod weg. Vervolgens doe je een nieuw bod van $0 en bied hem aan, druk dan op back om terug te gaan naar de contract stage. Bied dat contract aan zoals normaal en als de speler het aanvaardt, krijg je hem gratis.

Gegarandeerd winnen
Bekijk je fixtures en voeg de manager van het team waar je de volgende keer tegen moet spelen toe, voeg hun taktieken toe en zet elke speler op de vleugels (inclusief de keeper) dan zal je in die wedstrijd op zijn minst 30 goals scoren.

NINTENDO 64

SUPERCROSS 2000

Met de eervolle vermelding voor lampie@angelfire.

Om de zwaartekracht te veranderen. Als eerste, druk C omhoog op het Event Menu om ruimte te maken om deze codes in te voeren.

Zwaartekracht van Mercurius: **M3RCVRY**
Zwaartekracht van Venus: **V3NVS**
Zwaartekracht van Mars: **M4RS**
Zwaartekracht van Saturnus: **S4TVRN**
Zwaartekracht van Jupiter: **JVP1T3R**
Zwaartekracht van Uranus: **VR4NVS**
Zwaartekracht van Pluto: **PLVTO**
Om altijd op de baan te blijven: **NOOFFTR4K**
Extra camera's: **MOR3C4MS.**

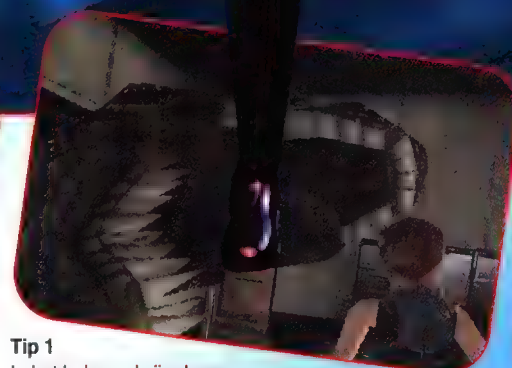
PLAYSTATION

DINO CRISIS

Kostuums
Als je het spel 1 keer uitspeelt, krijg je 2 nieuwe kostuums: een soldatenpak en een gevechtskostuum. Speel het nog 1 keer uit en je krijgt de Tarzan outfit.

Wapens
Heb je het spel 3 keer uitgespeeld en je hebt 3 verschillende eindfilmpjes gezien, dan begin je weer opnieuw. Wel over de oude heen saven. En je krijgt een Grenade Gun met oneindig veel kogels.

Operation WipeOut
Speel het spel 1 keer uit en je krijgt het mini spel Operation WipeOut. Dat zijn 3 missies waarin je in elk level alle dinosaurussen moet doden.



Tip 1
In het hele spel zijn dozen en rekken geplaatst die je kunt verplaatsen. Doe dat altijd want er kan een Med. Pak of iets anders belangrijks onder liggen.

Tip 2
Als je de T-Rex voor de eerste keer tegenkomt en hij gaat brullen, ren dan meteen naar de deur.

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef lang

PC CD-ROM



THE SIMS

Simmen met Maurice Boeschoten.

Grafsteen/urn

Als een sim dood is gegaan, verkoop je grafsteen/urn dan. Als de sims rouwen worden ze alleen maar verdrietiger, dat is niet goed voor ze. (Je kan de grafsteen/urn ook op een plek neerzetten waar de sims bijna nooit komen.)

Werk

Als je sims werk hebben, koop dan een wekker (die kan je kopen bij Diversen) de wekker gaat dan twee uur van tevoren af. Dan kan je nog eten, douchen, omkleden, enz. Als een sim twee keer niet naar zijn werk is gegaan, wordt hij ontslagen.

Handigheidje

Als je twee keer op het symbool KOPEN klikt, krijg je kamers te zien in het "koopschermpje" zo kan je zien wat je handig kan gebruiken in een bepaalde kamer.

PLAYSTATION

SYPHON FILTER 2

Deze code is van geheim agent Marco van Reij uit Vlaardingen.

Super Agent Mode

Pauzeer het spel en selekteer Weaponry, hou de volgende codesingedrukt.

L2 + SELECT + RONDJE+ VIERKANTJE + KRUISJE.

Als de code goed is gegaan, hoor je een geluidje.

Ga naar het Option scherm en selekteer de code.

Door deze code gaan je vijanden met één schot van elk wapen dood



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

DREAMCAST



READY 2 RUMBLE

Douwe Cnossen gaat nog steeds lekker met de leukste boksgame van dit moment.

Voer in als naam.

Rumble power: alle boksers in de bronzen klasse
Rumble bumble: alle boksers in de zilveren klasse
Mosma! : alle boksers in de gouden klasse
Pod 5! : alle boksers in de arcade mode
Extra outfits: druk X+Y in tijdens het selekteren van een bokser
Kerst of Halloween achtergrond: zet de datum van je DC op 25 dec. start dan een prize fight. Er staan nu kerstbomen in de arena.
Skeletten: zet de datum van je DC op 31 okt. Er zitten nu skeletten tussen het publiek.
Extra achtergronden op je PC: stop de R2R CD in je PC, kijk onder extra's en je ziet 20 toffe achtergronden voor op de PC.
Goedkope training: selekteer in de Training mode je aerobics en druk snel naar links en dan op A. Je krijgt nu het middel dat normaal $25.000 is voor maar $500.

Extra boksringen

Hou in de Two Player mode tijdens het kiezen van je boxer de volgende toetsen ingedrukt.
L : Twee tribunes in plaats van één
R : Championship boksring
L + R: Gym boksring

DREAMCAST



V-RALLY 2

Alle auto's en banen

Druk op L, R, Links, Rechts, Links, Rechts, Omhoog, Omlaag, Omhoog, Omlaag, 2x A en Start in het game progression scherm. Wanneer elke box in de game progression scherm opgelicht is, zal het verschijnen met het bijbehorende item (bonus auto of kampioenschap).

NINTENDO 64



PERFECT DARK

Perfect Dark cheats van Jens Berger uit Rijs.

Haal alle challenges

Ga naar Combat Simulator - Advanced setup. Player 2 drukt op start. Player 1 gaat naar load game, maar laad nog niks. Player 2 kiest de Challenge en drukt op start tot het Ready and Waiting scherm. Player 1 kiest een zelfgemaakte load game. De loadgame moet voldoen aan: minstens 1 simulant, het speltype van de loadgame moet overeenkomen met het speltype van de challenge (combat, hill, briefcase etc.).
Als dit goed gedaan is, laad je de challenge met jouw instellingen en wanneer je die ene sim afschiet en genoeg score hebt, krijg je een ster bij die challenge.

Haal alle sterren

Laad, als je in je eentje bent, ook players 2, 3 en 4. Kies voor een klein level dat je goed kent en schiet daarna de players 2, 3 en 4 met zo weinig mogelijk kogels door het hoofd. Je krijgt dan alle 4 sterren.

Stijg snel in rang

Ga naar Combat Simulator - Advanced Setup. Laad 8 Perfect of 8 Dark sims. Zet alle wapens op Callisto NTG en gebruik explosive shells. Zet de arena op Felicity. Ga naar Teams en klik op 'TEAMS ENABLED' en daarna op 'AUTO TEAM'. Kies dan voor Human vs Simulants en start het spel. Herstart het spel dan net zolang totdat je in een kamertje komt met 1 klapdeur (WC's of daar vlak bij de trap) neem de Callisto NTG en ga zo voor de klapdeur staan dat als iemand van buitenaf de deur open doet, de deur door jouw geblokkeerd wordt zodat degene niet naar binnen kan tegen de deur blijft lopen. Schiet hem daarna met je Callisto NTG en je stijgt snel in rang.

NINTENDO 64

PERFECT DARK

Perfecte tip van Ravi "Iceman B." Bhikhie.

Exotische wapens

In missie 4.2 krijg je zo'n hoverkist mee. Vaak genoeg zal die exploderen. Vergeet die kist en doe het volgende: loop eerst rustig door het level en knal alle dataDyne dudes neer die je ziet. Het zijn er een boel en ze zitten overal, zorg dus dat je niemand achterlaat.
Ga dan door de lift omhoog en loop naar rechts. Daar staat nog een doelwit tegen een deur, MAAK DEZE NIET DOOD! Ren naar hem toe en ontwapen hem en schiet hem daarna snel in zijn hand. Meestal zal hij de deur achter zich opendoen.
Ren nu helemaal door, en zoek naar een lift. Ga dan door de lift en nog meer deuren. Uiteindelijk kom je in een grote ruimte. Helemaal achterin op een bankje ligt je beloning. De Maiaanse Phoenix. Deze kan gewone of exploderende kogel schieten.



PLAYSTATION

FINAL FANTASY VIII

Super hints, tips en cheats voor de beste RPG op de PSX. Van Maurice Meijer uit Barneveld.

Verkrijg Gilgamesh
Op de 3e CD, gelijk nadat je het ruimteschip de Ragnorak hebt overgenomen, ga je naar de Centra Ruins (lijkt op een molen). Zorg dat je de GF Diablos tot je beschikking hebt met de ability ENC-NONE zodat je geen tegenstanders tegenkomt.
Ga helemaal naar boven toe tot je een standbeeld tegenkomt met één oog erin. Ga naar het beeld toe en kies de optie -TAKE OUT THE EYE- en ga verder naar boven tot je een 2e standbeeld tegenkomt. Ga naar het 2e beeld toe en doe daar het oog in. Neem de beide ogen er weer uit, nu verschijnt er een code op het scherm, schrijf het op en ga weer naar het 1e beeld. Doe de beide ogen weer in het 1e beeld en je vecht tegen de legendarische god Odin.
Odin is heel makkelijk, want hij vecht niet terug, hij verschijnt regelmatig in gevechten om je tegenstander van kant te maken. Als je aan het einde van de 3e CD tegen Seifer vecht, zal Odin verschijnen en verslagen worden door Seifer. Het zwaard dat Odin met zich meedraagt, zal worden overgenomen door de zwaardenverzamelaar Gilgamesh. Vanaf nu is Gilgamesh je metgezel i.p.v Odin. En Gilgamesh zal vaker verschijnen dan Odin.

Waar vind je Omega Weapon en hoe versla je hem?
Omega Weapon zal je op het eind van de 4e act vinden, in het kasteel van Ultimicia. Het is een erg taaie tegenstander want zijn HP's zitten ongeveer op 1.200.000. Je zult in twee groepen opgesplitst worden. Zorg dat je vechtgroep naar de fontijn gaat, en de andere groep omhoog en ga de deur aan de rechterkant in.
Ga met je vechtgroepje de kamer in waar je een touw ziet hangen aan een bel. Trek aan het touw en je zult een monster horen in de verte. Je hebt maar 10 minuten de tijd.
Zorg dat je wel het maximale aantal evasion, speed strength 100% en levenspunten bij iedereen 9.999 hebt! En dat iedereen DEATH in status defence heeft en voor status attack MELTDOWN. En bovendien dat alle GF's boven level 50 zitten, zodat ze in elk geval de HP op 9.999 hebben.
Oké, en dan nu het gevecht
Zorg dat je de kaart van Gilgamesh hebt, die je van de 'card king' wint, want die kun je met het 'card command' in HOLY WARS veranderen, die je heel goed van pas kunnen komen. En als je de kaart van Laguna hebt, die je krijgt van Elone in de ruimte in het ruimteschip. Die kun je omzetten in 100 Hero's die je net als Holy Wars even onverslaanbaar maken.
Zorg voordat je met Omega Weapon gaat vechten, dat Squall in een vorig gevecht dood is gegaan. Maak hem daarna weer levend met een Phoenix Down en zorg dat hij Aura blijft krijgen om zijn limit steeds te kunnen herhalen!
Zorg dat je Squall, Zell en nog een ander naar keuze hebt in je groep. Zorg ook dat Squall als zijn sterkste wapen de 'LIONHEART' heeft en de ability heeft om ITEM te gebruiken, om zijn Aura te gebruiken! En dat hij Cerberus' ability Automatic Haste heeft om zijn limit snel te kunnen herhalen. Voor de rest heeft Squall niets bijzonders nodig.
Zorg dat Zell de ability Fullcure heeft van Leviathan en Meltdown en Ultima magic op Omega Weapon gebruiken of gebruik Omega Weapons Ultima's op zichzelf (die zijn nl. sterker dan die van jezelf).
Zorg dat de derde persoon de GF Eden heeft en laat hem/haar herhaaldelijk Eden op Omega Weapon gebruiken. Blijf deze procedure herhalen tot Omega Weapon verslagen is! Als je Omega Weapon verslagen hebt, dan krijg je als beloning drie sterren, daar heb je verder weinig aan en een omschrijving in je tutorial hoe je Omega Weapon hebt verslagen. Het is niet nodig om Omega Weapon te verslaan, maar het is wel een grote uitdaging en erg cool!

SeeD Rank tip
Als je een nieuw spel opstart LOOP dan overal heen i.p.v. te rennen. Het duurt allemaal wat langer maar je 'Conuct Points' gaan ervan omhoog en is je Rank hoger en verdien je dus meer!

Gratis Potions
Ga naar Timber waar de bewakers voor de ingang staan en ga herhaaldelijk beeld in en uit en praat steeds twee keer met een van de bewakers. Bij elke tweede keer geeft hij je een gratis potion!

Heel veel EXP's en AP's
Voor veel AP's; ga naar het eiland waar de GF Cactuar op en neer komt en ga gevechten aan met de Sabotendars (cactusmannetjes), ze rennen heel snel weg dus zorg dat je sterke wapens hebt!!
Voor veel Exp's; ga naar de eilanden closest to heaven en hell, daar lopen de sterkste monsters rond van het hele spel (op de bazen na) die je veel Exp's points geven en je level zo omhoog hebben.

Andere tips
Draw al vroeg in het spel, uit monsters of drawpoints, want die zul je later hard nodig hebben. Zoals: Blizzaga, Thundaga, Firaga, Meltdown, Triple, Flare, Ultima, Aura, Quake, Meteor, Tornado, Full-life.
Zorg dat je GF's gelukkig blijven, dan zal hun meter heel snel gaan, en gebruik ze niet te veel, want dan kan je SeeD Rank omlaag gaan, net als ontsnappen uit een gevecht.
Draw veel uit bazen, die hebben altijd de meest belangrijke soorten magic.
Speel veel kaartspellen op CD 1 daar zijn veel belangrijke kaarten en je tegenstander is niet zo moeilijk, als je al een hele verzameling kaarten hebt dan kun je die later omzetten in magic, soms hele belangrijke soorten magic.
Een betere limit voor Zell. In plaats van een moeilijke move te doen, is het beter als je steeds de makkelijkste doet, die kun je namelijk vaker herhalen en als je hem vaak genoeg doet dan is de makkelijke move uiteindelijk beter dan de moeilijke! Je kunt ook kaarten sparen door de monsters in kaarten te veranderen door de ability van Quezacotl. Dit is een aanrader bij bepaalde monsters die je een belangrijke magic soorten geeft! Doe dit ook bij bazen.

PC CD-ROM

GROUND CONTROL

Ga naar het hoofdmenu en druk de volgende toetsen tegelijk in: M , S, V. Toets een van de volgend codes in de cheatbox.
notgod = God mode uit
god = God mode aan
console = consolescherm verschijnt door ~ in te drukken
flashlight = Flashlight mode
gimme_maps = ga naar customgame menu voor alle campaigne missies
the_new_generation_of_rts-games = krijg "Secret Sabotage" missie in Customgame menu
from_massive_with_love = vreemde textures



PC CD-ROM

THE SIMS

Met dank aan Geert-Jan Besjes uit Arnhem.

Hoe stop je een inbreker?
Zorg dat je huis maar één uitgang heeft. Bel de politie direkt als er een inbreker is (bij een alarm gebeurt dat automatisch) en ga voor de enige deur staan. De politie kan nu wel je huis in maar de inbreker zit klem, want hij kan het huis niet uit.
Voorkom grote branden
Laat altijd een of meerdere brandmelders plaatsen boven brandhaarden zoals ovens, open haarden en barbecues.
Magische prullenbak
Koop de 30 simolean prullenbak. Laat je Sims deze legen, maar "cancel" de opdracht precies op het moment dat de bak geleegd wordt. Er ligt nu rommel op de grond. Geef je Sims de opdracht om het op te ruimen. Ze zullen het nu naar een lege bak brengen, en als je dit altijd doet, hoef je nooit vuilnis buiten te zetten
Vermoord je Sim
Zorg dat je Sim geen cooking points heeft en laat hem koken als zijn humeur slecht is. De kans is nu groot dat de oven of het fornuis in de fik vliegt. Plaats geen brandmelders en bel de brandweer niet. Als je het karakter dicht langs het vuur laat lopen, slaat het vuur waarschijnlijk op hem over. Nu gaat hij dood.
Als je een hele familie van 8 personen in een keer wilt vermoorden, moet je een keuken met muren en één deur hebben. Plaats ze allemaal in de keuken en verwijder de deur. Als je nu de slechtste kok laat koken en de boel vliegt in de hens, kan de brandweer er niet bij en gaan alle Sims dood.

www.interexpo.nl

BENELUX COMPUTER

22+23+24 SEPT.

BEURSGEBOUW EINDHOVEN

**Vr: 13-22 uur / Za + Zo: 10-17 uur

SUPER PC DISCOUNT

30 SEPT + 1 OKT

AHOY' ROTTERDAM

***Za + Zo: 10-17 uur

14+15 OKT

DARLING MARKET RIJSWIJK (ZH) BIJ DEN HAAG

***Za + Zo: 10-17 uur

BEURS•OVERZICHT

BINNENKORT BIJ U IN DE BUURT! 10.00 - 16.00 uur

Vr+Za+Zo	22+23+24 sept '00	Beursgebouw - Eindhoven**
Za+Zo	30 sep + 1 okt '00	AHOY' - Rotterdam***
Zo	1 okt '00	Sporthal Matenpark - Apeldoorn
Za	7 okt '00	Mauritshal - Hoogeveen
Zo	8 okt '00	MECC - Maastricht
Za+Zo	14+15 okt '00	Darling Expo - Rijswijk (ZH)***
Za	21 okt '00	De Leysdream - Roosendaal
Za	21 okt '00	Sporth. Lewenborg - Groningen
Zo	22 okt '00	Sporth. Sterrenburg - Dordrecht
Za	28 okt '00	Twentehallen - Enschede
Zo	29 okt '00	Sporthal Margriet - Schiedam
Zo	29 okt '00	Hanzehal - Zutphen
Za	4 nov '00	Sporthal Brasserskade - Delft
Zo	5 nov '00	Spaarnehal - Haarlem
Zo	5 nov '00	Sporth. Kerkelanden - Hilversum

PC DISCOUNT
DE COMPUTER KOOPJES BEURS

SUPER PC DISCOUNT

HARD- & SOFTWARE

INTERNET • GSM • DVD • GAMES

DIREKTE VERKOOP

INFORMATIE & DEMONSTRATIE

PRIJZENFESTIVAL: WIN EEN PENTIUM-PC

REDUKTIEBON

ƒ 5,00 VOORDEEL

INLEVEREN AAN DE KASSA; geldig voor meerdere gezinsleden

Naam & Voorletters

Adres | Nr.

Postcode | Woonplaats

Knip deze bon uit en profiteer nu!



Opgelet: plaatsen en data onder voorbehoud!
INFO: (070) 358 89 29
http://www.pcdiscount.nl



Aangeboden door: POWER UNLIMITED • SEPT. 2000

Sales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop: SNES met twee controllers en elf spellen. Onder andere: Alle Mario´s (1,2,3 als één spel geregekend), ISS, Dubble Dragon, F-Zero, enz. Alle spellen met handleiding en in goede staat. Prijs: ƒ225,-. Over de prijs valt te praten. Tel.079-3516405 (omgeving Zoetermeer) en vraag naar Joni. Je kunt ook mailen naar: jp.gunneweg @ yellownet.nl

Te ruil/ te koop: N64 vier maanden oud, in zeer goede staat. Alle kabels, twee spellen: San Fransisco Rush en Mario 64 en één controller. Prijs: ƒ250,-. Over de prijs valt te praten. Of mijn N64 tegen jouw PlayStation (het liefst omgebouwd met minimaal drie spellen maakt niet uit welke), één controller en één memorycard. Bellen na 18.00 naar tel.075-6354139 (omgeving Zaandam) of tel.06-27263349 (ik heb misschien vervoer) en vragen naar Ariane.

Te koop: N64, twee controllers, rumble en memorycard in één losse rumblepack en losse memorycard en expansionpack en Mario 64 alles in één koop ƒ150,-. Tel 06-24769077 (omgeving Den Haag) en vraag naar Dirk.

Te koop: GameBoy-spellen WWF King of the Ring, Track Meet, Beavis & Buthead, NBA Jam (ƒ22,95 per stuk), Street Fighter 2, Kuifje in Tibet, Kuifje in de Zonnetempel (ƒ29,95 per stuk), Vier in één spel met Obelix, Turtle 3, SuperMario Land en Klax (37,95) of één van deze GameBoy-spellen voor een goed racespel of voetbalspel van jou. Tel.030-2291359 (omgeving Utrecht) en vraag naar Arjan.

Te koop voor de GameBoy: Super Mario Land 2 ƒ20,-, Donkey Kong Land ƒ20,-, Mr. Nutz ƒ15,-, Yoshi´s Cookie ƒ15,-, F1 Race ƒ15,-, Football International ƒ15,-, R-Type II ƒ10,-, GameBoy ƒ45,-, Game Genie ƒ10,-, 4 Player Adapter ƒ5,-, GameBoy en alle spellen ƒ120,-. Alle spellen ƒ90,-, GameBoy en vier spellen ƒ15,- korting. Alle spellen inclusief stofvrij doosje. Alles is in goede staat. Tel.024-3224612 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Erik.

Te koop: N64 met één controller en één memorycard en twee spellen (Turok 1 en Zelda) voor ƒ275,-. Tel.010-4160069 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Leroy.

Te koop voor de NES: Captain Planet ƒ20,-, Super Mario Bros 3 ƒ20,-, Ducktales ƒ20,-, Darkwing Duck ƒ20,-, Kirby´s Adventure ƒ20,- en Super Mario Bros en Duck Hunt met geweer ƒ35,-. Tel.0172-434839 (omgeving Alphen a/d Rijn) en vragen naar Folke.

Gevraagd voor de N64: een expansionpack, liefst in een doosje. Over de prijs zullen we het wel eens worden. Tel.0174-296710 (omgeving den Haag) en vraag naar Kevin.

Te koop: N64 in zeer goede staat. Alles met hoesjes en beschrijvingen. Er zitten drie controllers en elf spellen bij. Onder andere: Goldeneye, Perfect Dark, Zelda, WCW NWO World Tour, Road Rash, Banjo and Kazooie, Wipeout 64, V-Rally 99, Diddy Kong Racing, Turok, World Cup 98. Ook zit er een controller pack en expansionpack bij voor dit alles. Samen vraag ik ƒ600,-. Tel.076-5976096 (omgeving Breda) en vraag naar Sebastiaan.

Te koop voor N64: Gex64 Enter the Gecko ƒ30,-. Of ruilen tegen jouw Mario Kart 64. Compleet met boekjes en cheats. Tel.0345-617772. Bellen na 18.00 uur en vraag naar Luuk.

Te koop/ te ruil voor N64: Daikatana ƒ80,-, WCW/NWO Revenge ƒ50,-, Vigilante 8 ƒ65,-, Turok 2 ƒ65,-, Worms Armageddon ƒ65,-, Duke Nukem 64 ƒ50,-. Tel.026-3250595 (omgeving Angeren) en vraag naar Mark of Luke.

Te koop: N64 met drie joypads, rumblepack en memorycard, een Amerikaanse converter en tien spellen onder andere: Super Smash Bros, Goldeneye en Resident Evil 2 voor ƒ600,-. Tel.023-5384279 (omgeving Haarlem en vraag naar Niels.

Te koop voor N64: Pilotwings 64 (350BF), Misschief Makers (350BF) in verpakking met handleiding. Volledige oplossingen: Banjo Kazooie official Prima Strategy Guide (300BF) in goede staat. Bel tel.059-235099 (omgeving Vlaanderen, Belgie) en vraag naar Pieter.

Gevraagd: SNES, spellen Donkey Kong 1 t/m 3, Zelda, Animaniacs, Yoshi´s Island. Mail naar: haveten@agriware.nl

Te koop: N64 met negen spellen, twee controllers en twee memorycards.. Prijs in overleg. tel.0184-652652 (omgeving Giessenburg) en vraag naar Daniel.

Gevraagd: Een N64 met controller voor een PSX met controller en Crash3, plus ƒ80,- of tegen Fighting simulator, Marioland 2 voor GameBoy en al mijn Pokémonkaarten en stickers plus ƒ50,-. Of tegen alle bovenstaande items zonder Marioland2 plus ƒ10,-. Als je er geen geld voor wilt neem dan contact met mij op rond 2 november (Dan voor rond de ƒ180,- met Mario64). Tel.023-5272395 (omgeving Haarlem). Bij geen gehoor tel.06-29270410 en vraag naar Jeppe.

Te ruil/ te koop voor de N64: Mijn Worms Armageddon en Mario 64 tegen Roadrash 64 of Pokémon Stadium. Iets anders mag ook. Ik wil ze ook wel verkopen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.050-5777887 (omgeving Groningen) en vraag naar Marc.

Te koop voor GameBoy: Mega Man II ƒ20,-, Mercenary Force ƒ20,-, NHL Hockey 95 ƒ20,-, Bonk´s Adventure ƒ20,-, Jordan vs Bird ƒ20,-, The Rescue of Princess Blobette ƒ15,-, Super Mario Land ƒ25,-, Street Fighter II ƒ25,-, Soccer ƒ25,-, Race Days ƒ30,-,. Alles compleet met doosje en handleiding. Tel.024-3224612 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Gerard.

Te koop: N64 met één controller, memorycard, acht spellen. Onder andere: body Harvest, Turok, Gasp met kabelsnoertje. Alles bij elkaar ƒ700, -. Tel.075-6878789 (omgeving Assendelft) en vraag naar Erik.

Playstation

Te koop PSX-spellen: Driver, NFS 3, Anna Kournikova Smash Court Tennis, NBA Live 99, Coolboarders 2, Wrecking Crew, C&C Red Alert, GTA en GTA Londen, Tomorrow Never Dies, Constructor, Road Rash 3D, Test Drive 4, Knockoutkings 99, Bugs Bunny en V-Rally 2. Bijna alle spellen zijn ƒ40,-. Tel.0299-372978 (omgeving Edam) of spreek in het antwoordapparaat. Vraag naar Brutus.

Te koop: Omgebouwde PSX met twee controllers (één dual shock) en twee memorycards (8 mb en 1 mb) en negentien spellen: Quake 2, FF7 en 8, F1 2000, GT 2 en Vigilante 82nd en meer. Ook te ruil tegen een goede N64 met twee controllers, expansionpack en Perfect Dark en Goldeneye. Prijs: ƒ400,-. Tel.024-3733311 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Maikel.

Gezocht: Final Fantasy 8. Over de prijs valt te praten. Of ruilen tegen Duke Nukem: Time to Kill en Tomb Raider 2 (of andere spellen) allebei met boekje, zonder doos. Telnr.010-4741399 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Alex. E-mail: CassiusG_rules @ hotmail.com

Te koop: PSX (omgebouwd) met twee controllers (waarvan één dualshock), twee memorycards (waarvan één 8 mb) en eenentwintig spellen. Prijs: ƒ550. Te.0487-542047 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Rik.

Te koop: PSX met twee controllers (één dual shock), omgebouwd, mega memorycard (24 in 1), vijfendertig spellen. Vraagprijs: ƒ599,-. Tel.0481-377330 en vraag naar Dennis of Menno (omgeving Elst, Gelderland).

NEDGAME

VIDEOGAMES

PRIJSDOORBRAAK !!
FL. 499,-
128 BIT SPELCOMPUTER, INCLUSIEF SEGA JOYPAD, MODEM, AANSLUITINGEN EN DEMO CD.
ALLEEN GELDIG BIJ AANSCHAF VAN 1 EXTRA GAME

WWW.NEDGAME.NL

- DAGELIJKSE UPDATE
- BESTEL ONLINE
- BEKIJK DIRECT WAT ER NIEUW BINNEN IS
- NIEUW & GEBRUIKT



PLAYSTATION

A-2 RACER 3	69,95.
ACE COMBAT 3	109 95
ALL STAR TENNIS	59 95
ALUNDRA 2	79 95
APOCALYPSE	59 95
AREA 51	59 95
ATLANTIS	59 95
BATTLETANX	119 95
BLOODY ROAR 2	59 95
BREATH OF FIRE 3	59 95
BUGS BUNNY	59 95
BUST A MOVE 2	54 95
CARMAGEDDON	59 95
CASTROL HONDA S	59 95
CHAMP MOTOCROSS	59 95
CIVILIZATION 2	79 95
COLIN MCRAE	54 95
COLIN MCRAE 2	119 95
COLONY WARS 3	59 95
COMMAND & CONQ.	39 95
C & C RED ALERT	39 95
C & C RETALIATION	59 95
CONTRUCTOR + MEM.	59 95
COOL BOARDERS 4	109 95
CRASH BANDICOOT	54 95
CRASH BANDICOOT 2	54 95
CRASH BANDICOOT 3	54 95
CRASH TEAM RACING	109 95
DARKSTALKERS 3	59 95
DE SMURFEN	79 95
DIE HARD TRILOGY 2	119 95
DINO CRISIS	59 95
DISCWORLD NOIR	119 95
DISNEY'S HERCULES	54 95
DISNEY'S TARZAN	109 95
DRIVER	79 95
DUKES OF HAZZARD	79 95
DUNE	119 95
EAGLE ONE	119 95
EEN LUIZENLEVEN	54 95
EURO 2000	119 95
EVERYBODY'S GOLF 2	69.95
F1 2000	119 95
FIFA SOCCER 99	59.95
FIFA SOCCER 2000	119 95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 8	129 95
FISHERMAN'S BAIT 2	119 95
FUTURECOP L A PD.	59 95
GALERIANS (4 CD RPG)	119 95
GEKIDO URBAN FIGHT.	119 95
GLOVER	39.95
GRAN TURISMO	54 95
GRAN TURISMO 2	119.95
GTA	54 95
GTA LONDON	54 95
GTA 2	59 95
GRANDIA	119.95
HEART OF DARKNESS	39 95
IN COLD BLOOD	119.95
ISS PRO EVOLUTION	119.95
JACKY CHAN	69 95
JADE COCOON	59 95
LEGEND OF LEGAIA	69 95
LEGO RACERS	119.95
LEGO ROCK RAID.	119 95
LMA MANAGER	119 95
LUCKY LUKE	59 95
MADDEN 2000	119 95
MARVEL VS STR F	79 95
MEDAL OF HONOR	119 95
MEDIEVIL 2	79 95
MEGAMAN X4	59.95
METAL GEAR SOLID	54 95
MICKEY'S WILD ADV	54 95
MIDNIGHT IN VEGAS	119 95
MISSION IMPOSSIBLE	59 95
MOTO RACER 2	54 95
MUPPET RACEMANIA	69 95
MUSIC	59 95
MUSIC 2000	109 95
NEED FOR SPEED 4	59 95
NHL 2000	119 95
PAC-MAN WORLD	79 95
POOL HUSTLER	59 95
POPULOUS THE BEGINN.	39 95
PREMIER MAN 2000	119 95
PRO PINBALL BIG RACE	59 95
PUCHI CARAT + CONTR	59 95
QUAKE 2	79 95
RAINBOW SIX	119 95
RE-VOLT	79 95
READY 2 RUMBLE	119 95
RESIDENT EVIL 2	54 95
RESIDENT EVIL 3	119 95
RESIDENT EVIL GUN	119 95
RIDGE RACER TYPE 4	54 95
ROLLCAGE 2	59 95
RONALDO V FOOTBALL	99 95
SAGA FROONTIER 2	109 95
SHADOW MAN	59 95
SHAOLIN	119 95
SILENT HILL	119 95
SOUL REAVER	59 95

PLAYSTATION

SOUTH PARK	59.95
SOUTH PARK RALLY	79 95
SPEC OPS	119 95
SPORTS CAR GT	59 95
SPYRO 2	109 95
STAR OCEAN	69 95
STAR WARS JEDI POW.	119 95
STREET SKATER	59 95
SUPERBIKE 2000	119 95
SUPERCROSS 2000	119 95
SYPHON FILTER 2	99 95
TEKKEN 3	54.95
TENCHU	79 95
THE FIFTH ELEMENT	59 95
THE GRANTSTREAM S.	59 95
THE LOST WORLD	39 95
THE NEXT TETRIS	59 95
THE X-FILES	79 95
THEME HOSPITAL	59 95
THEME PARK	59 95
THEME PARK WORLD	119 95
THIS IS FOOTBALL	79 95
TIME CRISIS	54 95
TOCA TOURINGCAR 2	54 95
TOMB RAIDER 3	54 95
TOMB RAIDER 4	119 95
TOMBI 2	79.95
TOMORROW NEVER D.	119.95
TONY HAWK	119.95
TOY STORY 2	119.95
TRASHER SKATE & D.	59.95
TRIPLE PLAY BASEBALL	119 95
TRUE PINBALL	39 95
UEFA CH. LEAGUE 2000	119 95
URBAN CHAOS	119 95
V-RALLY	39 95
V-RALLY 2	54 95
VAGRANT STORY	119.95
WARZONE 2100	79 95
WILD ARMS	59 95
WIPEOUT 3	54 95
WORMS	39 95
WORMS ARMAGEDDON	59 95
WU-TANG	79 95
WWF SMACKDOWN	119 95
X-MEN VS STREETF.	79 95

ACCESSOIRES

DATEL MEM. 120 BL.	79 95
DATEL MEM. 360 BL.	99 95
DATEL MEM. 720 BL.	119 95
DATEL MEM 1440 BL.	139 95
DRAADLOZE PAD	69 95
DRAADLOZE PAD 2X	129 95
FALCON GAME GUN	129 95
FERRARI RACEWHEEL	129 95
GRAPHIC KIT	29.95
LINK CABLE	29 95
MADCATZ RACEWHEEL	99.00
MCLAREN STUUR	159 00
PSX DUAL SHOCK PACK (GRATIS 2e JOYPAD).	299 00

PLAYSTATION + 2 SONY DUAL SHOCK CONTROLLERS + SONY MEMORY CARD + CONSOLE STICKER OP = OP!!! 349.00

RF UNIT	39 95
RGB SCART KABEL	29 95
SAKARA JOYPAD	24 95
SCORPION GUN	99 95
SONY DUAL SHOCK	69 95
SONY MEM CARD	34 95
SONY MULTI TAP	69 95
SPACE STATION	59 95
V3 STEERING WHEEL	149 00
VERLENGKABEL	24 95
X-PLORER 9002	99 95



POWER WING DUAL SHOCK CONTROLLER. NU BIJ UW BESTELLING VAN 2 PLAYSTATION SPELLEN GEEN FL. 49.95 MAAR SLECHTS FL 25.-
(AFB WIJKT AF DE POWER WING HEEFT EXTRA FUNCTIES)

NU BESTELLEN, MORGEN IN HUIS !!

SEGA DREAMCAST

AERO WINGS	79.95
BLUE STINGER	129 95
BUST A MOVE 4	129.95
CHU CHU ROCKET	129.95
CRAZY TAXI	129.95
DEAD OR ALIVE 2	129.95
DEADLY SKIES	129.95
ECCO THE DOLPHIN	129.95
ECW HARDCORE	129.95
EVOLUTION (RPG)	129.95
F1 WORLD G.P.	129.95
FIGHTING FORCE 2	129.95
HYDRO THUNDER	129.95
JIMMY WHITE 2	129.95
JOJO'S BIZARRE ADV	129.95
MARVEL VS CAPCOM	129.95
MDK 2	129.95
NBA 2K	129.95
POWER STONE	129.95
RAYMAN 2	129.95
RE-VOLT	129 95
READY 2 RUMBLE	129.95
RED DOG	129.95
RESIDENT EVIL 2	129.95
RESIDENT EVIL 4	129.95
SEGA BASS FISH. SET	239.95
SEGA RALLY 2	129.95
SHADOWMAN	129.95
SLAVE ZERO	129.95
SNOW SURFERS	129 95
SONIC ADVENTURES	129 95
SOUL CALIBUR	129 95
SOUL FIGHTER	129 95
SOUL REAVER	129 95
SPEED DEVILS	129 95
SUZUKI ALSTARE EXTR.	79.95
SWORD OF BERSERK	129 95
TEE OFF GOLF	129 95
THE HOUSE OF THE D.	129 95
THE H OF D + GUN	239 95
TOKYO HIGHWAY	79 95
TOMB RAIDER 4	129 95
TOY COMMANDER	129.95
TRICK STYLE	79 95
UEFA STRIKER	129.95
V-RALLY 2	129.95
VIGILANTE 8 2ND OFF.	129.95
VIRTUA FIGHTER 3TB	129.95
VIRTUA STRIKER 2	129.95
WETRIX	79.95
WILD METAL	79 95
WORLDWIDE S. EURO	129 95
WORMS ARMAG	129.95
ZOMBIE REVENGE	129.95



TIJDELIJK FL. 25,- !!!

MADCATZ DREAMPAD.
EINDELIJK EEN JOYPAD MET ZES KNOPPEN NAAST ELKAAR. SPECIAAL ONTWIKKELD VOOR DE FIGHTING GAMES
LEVERBAAR IN 5 KLEUREN
NU PER STUK fL 79,95
MAAR BIJ BESTELLING VAN 2 DREAMCAST SPELLEN SLECHTS FL. 25,- !!!

4 MEG MEMORY CARD	79.95
ACTION REPLAY (SPEELT IMPORT CD'S)	109.95
ARCADE STICK	129.95
DREAMCAST GUN	119.95
MADCATZ DREAMPAD	79 95
MADCATZ STUUR + PED.	129.95
OMBOUW (OP AFSPR.)	99 00
RGB KABEL	39.95
RUMBLE PACK	79 95
SEGA CONTROLLER	79 95
VERLENGKABEL	24 95
VISUAL MEMORY	79.95

ALLEEN BIJ ONS VERZENDKOSTEN GRATIS BOVEN DE FL. 150,- ANDERS FL 15,- PER ZENDING

GRATIS CATALOGUS BIJ IEDERE BESTELLING!!!

NINTENDO 64

A BUGS LIFE	79.95
ALL STAR TENNIS	119.95
ARMORINES	59 95
ARMY MEN	139 95
BANJO KAZOOIE	79 95
BASS HUNTER 64	79 95
BATTLETANX	139 95
BEETLE RACING	59 95
BUST A MOVE 2	59 95
CARMAGEDDON 64	59 95
CASTLEVANIA LEGACY	139.95
COMMAND & CONQ.	79 95
DAIKATANA	139 95
DISNEY S TARZAN	139.95
DONKEY KONG + EXP.	139 95
EARTHWORM JIM 3-D	59 95
ECW HARDCORE REV	139 95
FIFA SOCCER 99	79 95
GAUNTLET LEGENDS	139 95
GOLDENEYE 007	89 95
HYDRO THUNDER	139 95
JET FORCE GEMINI	139 95
LEGO RACERS	129 95
MAGICAL TETRIS	79 95
MARIO GOLF	139 95
MARIO KART 64	89 95
MARIO PARTY	119 95
MICRO MACHINES 64	59.95
MISSION IMPOSSIBLE	59 95
MYSTICAL NINJA 2	139 95
NBA LIVE 2000	139 95
NUCLEAR STRIKE 64	59.95
PERFECT DARK	159 95
PILOTWINGS 64	79 95
POKEMON STADIUM	159 95
PREMIER MANAGER 64	129.95
QUAKE 2	79.95
RAMPAGE 2	59.95
RAYMAN 2	129 95
RE-VOLT	79 95
READY 2 RUMBLE	139 95
RIDGE RACER 64	139 95
SHADOW MAN	139 95
SOUTH PARK	79.95
SOUTH PARK RALLY	129 95
SUPER MARIO 64	79 95
SUPER SMASH BROS	119 95
SUPERCROSS 2000	139 95
THE NEW TETRIS	119 95
TONY HAWK	139.95
TOP GEAR RALLY 2	139 95
TRACK & FIELD 2000	139.95
TUROK RAGE WARS	59 95
VIGILANTE 8-2	139 95
WCW NWO REVENGE	79 95
WCW NWO WORLD	59 95
WORLD DRIVER CH	139 95
WWF WRESTLEMANIA	139 95
XENA WARRIOR PRINC.	139.95
ZELDA 64	49.95

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PROF.	129.95
EXPANSION PACK	69 95
MEM. + RUMBLE PAK	49 95
N64 + POKEMON ST.	399 00
N64 COLOR EDITION	249 00
N64 MARIO PACK	275 00
NINTENDO JOYPAD	59 95
NINTENDO MEM. C.	59 95
NINTENDO RF SWITCH	59 95
NINTENDO RUMBLE P.	59.95
STEERING WHEEL	129 95
TRANSFER PAK	49 95
UNIVERSAL ADAPTER	99 95
VERLENGKABEL	24.95
X-PLORER 64	119 95



COMPETITION PRO JOYPAD. NU BIJ BESTELLING VAN 2 N64 GAMES GEEN FL. 39.95 MAAR SLECHTS FL 15.
(AFB WIJKT AF, DE PRO JOYPAD HEEFT EXTRA FUNCTIES)

ALLE ARTIKELEN IN DEZE ADVERTENTIE ZIJN NIEUW, BEKIJK ONS GEBRUIKTE ASSORTIMENT OP WWW.NEDGAME.NL OF BEL VOOR INFO.
TEVENS HONDERDEN GAMES VOOR DE 8 EN 16 BIT SYSTEMEN OP VOORRAAD!!!

GAMEBOY COLOR

ALL STAR TENNIS	69 95
ASTERIX & OBELIX	69 95
AZURE DREAMS	79 95
BARBIE	39 95
BELLE EN HET BEEST	79 95
BLACK BASS FISHING	39 95
BUGS BUNNY & LOLA	79 95
CHESSMASTER	39 95
CONCERS POCKET T.	79 95
DAFFY DUCK	79 95
DE SMURFEN 3	69 95
DISNEY'S TARZAN	79 95
DRAGON WARRIOR	79.95
DRIVER	79 95
EARTHWORM JIM	39.95
F1 WORLD G.P. 2	79 95
GAME & WATCH G. 3	59 95
KONAMI GB COL 1/2/3	79 95
LOONY TUNES	79.95
LOONY TUNES COLLECT	79 95
LUCKY LUKE	69 95
MARIO GOLF	79 95



BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY COLOR + SPEL EEN ADAPTER + BATTERY PACK GEEN FL 39 95 MAAR SLECHTS
FL. 15,-

METAL GEAR SOLID	79 95
MONTEZUMA'S RETURN	24 95
MUPPETS	79 95
POKEMON PINBALL	119 95
POKEMON TRADINGC.	119 95
RAYMAN	79 95
ROBBEDOES	79 95
RONALDO V-FOOTBALL	79 95
SPEEDY GONZALES	79 95
STAR WARS RACER	59 95
STRANDED KIDS	79 95
STREET FIGHTER ALPHA	79 95
SUPER MARIO BROS	79 95
TAZMANIA	79 95
TETRIS DX	59 95
TOM & JERRY	79 95
TONY HAWK	79 95
TOY STORY 2	79 95
TWEETY & SYLVESTER	79 95
V-RALLY	69 95
VEGAS GAMES	79 95
WARIO LAND 3	79.95
ZELDA DX	79.95

ACCESSOIRES

ADAPTER	19.95
ADAPTER + BAT. PACK	39.95
ACCESSOIRE PACK. ADAPTER, BATTERY PACK, TASJE, LINK KABEL EN EEN LAMPJE + LOEP. SAMEN	49 95
GAMEBOY COLOR	189.95
LINK CABLE	24 95
X-PLORER	99 95



MEER DAN 1500 POKEMON CODES. INCLUSIEF DE 151e POKEMON MEW!!!
OOK CODES VOOR RUIM 200 ANDERE GAMES
DIT ALLES VOOR FL. 99.95

PC CD ROM

AGE OF EMPIRES 2	114 95
AGE OF WONDERS	89 95
ARMORED FIST 3	89 95
CARMAGEDDON 2	19 95
CIVILIZATION CALL	59 95
CLOSE COMBAT 4	89 95
COMMANDOS	39 95
CROC 2	89 95
DAIKATANA	89 95
DELTA FORCE	49 95
DELTA FORCE 2	89 95
DISNEY'S TARZAN	79 95
DRIVER	79 95
EURO 2000	89 95
EVERQUEST	89 95
EVOLVA	89 95
F1 2000	89 95
FIFA 2000	89 95
FINAL FANTASY 8	89 95
GTA 2	89 95
HALF LIFE GENERATIONS	99 95
HIDDEN & DANGEROUS	59 95
INDIANA JONES	89 95
MADDEN 2000	89 95
MAJESTY	79 95
MESSIAH	89.95
MIGHT & MAGIC 8	89 95
MUSIC 2000	89 95
NEED FOR SPEED 4	49 95
NEED FOR SPEED 5	89 95
NHL 2000	89 95
NOCTURNE	89 95
NOX	89 95
PANZER GENERAL 3D	89 95
PLANESCAPE TORMENT	89 95
QUAKE 3 ARENA	89 95
RAINBOW SIX, ROGUE S	89 95
RALLY CHAMP 2000	89 95
RAYMAN 2	89 95
REVENANT	89 95
RISK 2	79 95
ROLLERCOASTER T.	59 95
SEPTERRACORE	89 95
SEVEN KINGDOMS 2	89 95
SHADOW COMPANY	89 95
SOLDIER OF FORTUNE	89 95
SPEC OPS 2	89 95
STAR WARS FORCE C.	99 95
SUPERBIKE 2000	89 95
THE LONGEST JOURNY	89 95
THE SETTLERS 3	69 95
THE SETTLERS GOLD	89 95
THE SIMS	89 95
THEME PARK WORLD	89 95
THIEF 2	89 95
TOCA TOURINGCAR 2	49 95
TOMB RAIDER 4	99 95
TOY STORY 2	89 95
UEFA MANAGER 2000	89 95
WORMS COLLECTION	79 95

POKEMON TRADING CARDS

NORMAAL (11 KRT)	7 95
JUNGLE (11 KRT)	7 95
FOSSIL (11 KRT)	7 95
TEAM ROCKET (11 KRT)	19 95
JAPANS (10 KRT)	
IN ELK PAKJE GLITTER	24 95
THEME DECKS (60 KRT)	24 95



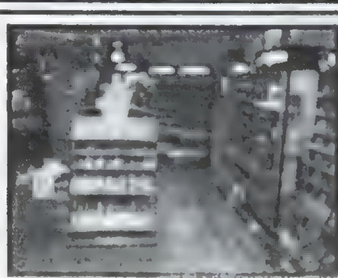
POKEMON BLAUW, GEEL EN ROOD.
PER STUK NU FL. 79.95

RESERVEER NU UW PLAYSTATION 2 !!!

26 OKTOBER IS HET DAN ZOVER. DE PLAYSTATION 2 KOMT NAAR NEDERLAND DE VRAAG ZAL ENORM ZIJN. RESERVEER DAAROM NU ALVAST DOOR EEN AANBETALING VAN FL 50,- TE STORTEN OP REKENING 614704235 (NEDGAME GRONINGEN) O.VV PLAYSTATION 2 UW NAAM EN UW VOLLEDIGE ADRES
U ONTVANGT DAN BINNEN 3 WEKEN EEN BEVESTIGING. HET AANBETAALDE BEDRAG ZAL OP DE PRIJS (+/- FL 799,-) IN MINDERING WORDEN GEBRACHT U KUNT DE PLAYSTATION 2 NATUURLIJK OOK IN EEN VAN ONZE WINKELS RESERVEREN!!
VOOR MEER INFORMATIE KUNT U ONS NATUURLIJK ALTIJD BELLEN.

BESTEL NU: DE LIJNEN STAAN OPEN 050-3112632

MAANDAG	12-18 UUR
DI T/M VR	10-18 UUR
ZATERDAG	10-17 UUR



NOG NOOIT IN EEN VAN ONZE WINKELS GEWEEST?

NEDGAME NODIGT U UIT VOOR EEN BEZOEKJE. NAAST ALLE BEKENDE SYSTEMEN VINDT U IN ONZE WINKELS OOK GAMES EN TOEBEHOREN VOOR SYSTEMEN UIT LANG VERVLOGEN TIJDEN. OOK KUNT U UW UITGESPEELDE GAMES IN ONZE WINKELS INRUILEN VOOR LEUKE KORTINGEN. TEVENS BESCHIKKEN WIJ OVER EEN AANTAL ARCADE KASTEN WAAROP TAL VAN KLASSIEKERS TE SPELEN ZIJN. MAAK ER GERUST EEN UITSTAPJE VAN EN NEEM DE KORTINGSBON MEE!!!

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 146 (10 TOT 17:30)
GRONINGEN - SPILSLUTZEN 4 (10 TOT 18:00)

KORTINGSBON

BIJ BESTEDING VAN FL. 200,- AAN GAMES OF ACCESSOIRES 10% KORTING OP ONZE TOCH AL LAGE PRIJZEN!!

DEZE AKTIE IS NIET GELDIG ... BESTELLINGEN EN OP ...

Power Sales

Te koop: Originele spellen Gran Turismo ƒ25,-, NBA Fastbreak 98 ƒ20,-, Mortal Kombat 4 ƒ30,-, Extreme Games ƒ20,-, Tekken 2 ƒ20,-, Alien Trilogy ƒ20,-, The Lost World ƒ20,-, Fifa 98/96 ƒ20,-, F1 ƒ10,-, Rock & Roll Racing ƒ15,-, Fifa 99 ƒ20,-, Gex Deep Cover ƒ10,-, Crash Bandicoot 2 ƒ15,-, Road Rash 3D ƒ20,- en Mad Catz stuur ƒ50,-. Tel.070-3834924 (omgeving Den Haag) en vraag naar Edwin.

Te koop: Omgebouwde PSX met één controller en één memorycard en vierentwintig spellen. Met onder andere The Legend of Dragoon, FF8, FF Anthology, Metal Gear Solid enz. Alles voor ƒ375,-. Tel.010-4160069 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Leroy.

Te koop voor omgebouwde PSX: Dertig spellen onder andere: GPolice 2, RR4, 007, V Rally 2, WipeOut enz. Gewone controller, racestuur, action replay professional zo goed als nieuw voor maar ƒ350,-. Tel.078-6198970 (omgeving Zwijndrecht) en vraag naar Danny.

Te koop: Toca Touringcar, Total Driving, Test Drive 4, Nascar 99, Formule 1 97, Destruction Derby, World Cup 98 (ƒ35,-), Gran Turismo (ƒ37,95) en de andere zes allemaal ƒ27,95. Voor omgebouwde PSX: V-Rally 2, Rainbow Six, Formule 1 99, Driver, Le Mans 24 Hours, Castrol Honda Superbike (allemaal ƒ10,- per stuk). Tel.030-2291359 (omgeving Utrecht) en vraag naar Arjan.

Te koop: PSX, één jaar oud met twee controllers en twee memorycards waarvan één met 16 MB. Dertien games: GTA, SF Coll, RE2, Wu-Tang, Tekken 2, V.S., CM RALLY, WC98, Marvel SH, Fighting Force, Snow R98, DDerby2, Porsche Challenge voor ƒ815. Tel.0475-503330 en vraag naar Ferry (geen vervoer).

Te ruil aangeboden: Europese PSX-games: Breath of Fire 3, Monsterseed, Broken Sword 1&2, CB 2 en twee racegames. Gezocht: Breath of Fire 1 (SNES), Lufia 1 (SNES), Pokémon Red (GB), Star Ocean 2 (PSX) of een ander leuk spel. Tel.020-6177118 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Joe.

Gevraagd: Multi-tap. Buiten Uden geen vervoer. Post zeker mogelijk. Het liefste in Uden, maar hoeft niet. Tel.0413-259773 en vraag naar Truong of mail naar: doan@worldonline.nl

Te koop gevraagd: PSX met controller (s), liefst dual shock, memorycard(s) en spellen (minstens tien!) voor een zacht prijsje! Tel.038-4659804 (omgeving Zwolle) en vraag naar Nick of stuur een mailtje naar: nick2kay @ hotmail.com met als subject 'advertentie PU'. Je moet wel in de omgeving van Zwolle wonen!

Te koop: Omgebouwde PSX (Japan/USA) met drie controllers, twee memorycards, Xplorer V2, vijfendertig spellen waaronder vele toppers en voor snelle bellers nog vele demo's. De prijs? Daar worden we het wel over eens. Tevens ook nog een Mad Ctaz stuurwiel en pedalen. Tel.06-15322299 (omgeving Utrecht) en vraag naar Tim. Ik heb vervoer.

Te ruil: PSX in goede staat met één joystick en één controller, een memorycard en tien spellen. Onder andere: Tekken 3, Crash Bandicoot 2 en R-Type Delta. Ruilen tegen N64 met minstens twee controllers en zes spellen, moet in goede staat zijn. Nog een half jaar garantie bij V&D. Tel.053-4312466 (omgeving Enschede) en vraag naar Ben. Bel na 18.00 uur.

Te koop: Fifa 99 (ƒ25,-), Moto racer 2 (ƒ20,-) en NBA Live 99 (ƒ25,-). Alledrie origineel en haast nooit mee gespeeld. Tel.020-6972386 (omgeving Amsterdam) en vraag naar David. Bellen rond of na 18.00 uur.

Te koop: Omgebouwde PSX met vier spellen: GTA 2, Tombraider 2, Tekken 3 en Carmageddon, twee dual controllers, één memorycard en alle kabels. Prijs: ƒ325,- per post of zelf voor vervoer zorgen. Tel.0513-412039 (omgeving Joure) en vraag naar Heero of mail naar : heerohoomans @ hotmail.com

Te koop: Een PSX met twee dual shocks en twee gewone controllers en een multitap. Een racestuur ter waarde van ƒ160,-, een extra kabel, een memorycard, twintig spellen en vijftien demo's. PSX is nog geen maand oud. Prijs: ƒ500,- of ruilen tegen een Dreamcast met spel. Tel.0113-621902 (omgeving zeeland) en vraag naar Patrick.

Te koop: WWF Smackdown voor ƒ75,-. Ongebruikt. Tel.0318-518315 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Gerben.

PC

Gezocht: Thief: The Dark Project. Prijs maximaal ƒ30,-. Tel.0186-661484 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Tijmen. Of stuur een e-mail naar: bas.riede@wxs.nl

Te koop CD-Roms: Emergency met dos en handleiding ƒ10,-, Snowwave ƒ10,-, A2 Racer 2 ƒ10,- en A2 Racer 3 (twee cd's) en doos ƒ20,-, Indiana Jones (twee cd's) ƒ15,-. Alles in één keer ƒ60,-. Interesse? Tel.010-4267298 en vraag naar Michiel.

Te koop: Tien spellen met onder andere: C&C, C&C Red Alert, C&C Tiberian Sun, Conquest Earth, Earth 2140 enz. Met doos en al. Plus drie spellen zonder doos namelijk Blade Runner Unreal en Quake 2. Alle spellen bij elkaar ƒ100,-. Tel.010-4160069 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Leroy.

Te koop: Twee Easy Disc EK Voetbal 2000 voor ƒ20,-. Ongebruikt. Tel.0318-518315 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Gerben.

Gezocht: GTA LONDON: 1969 voor een redelijke prijs (ongeveer ƒ10,- à ƒ15,-). Tevens te koop (of een paar van deze cd's te ruil tegen GTA London): Worms 1 ƒ7,50, Apache Longbow ƒ7,50, Autobahnracer ƒ7,50, Fifa 96 ƒ2,50, Crazy Cars ƒ1,-, Ultimate Soccer Manager 2 ƒ2,50, Dune 1 ƒ2,50 en een grote hoeveelheid demo- cd's (onder andere van Quake, Death Rally, Carma Splat, een demo-cd gratis bij één van bovengenoemde spellen). Mail naar: wijngaarden @ wishmail.net

Te koop: Star Wars Monopoly ƒ15,-, Lucky Luke ƒ10,-, Carmageddon II ƒ15,-, Star Wars: behind the Magic ƒ20,- of ruilen tegen Delta Force. The Sims ƒ60,- en Tiberian Sun ƒ25,- (kopie). Alle spellen, behalve Tiberian Sun, met doosje en boekje. Tel.0166-603817 (omgeving Tholen) en vragen naar Robin. Tussen 18.00-21.00 uur.

Te koop: J. Barneveld Elite Darts ƒ15,-, A2 Racer II ƒ15,-, Actna Ice Hockey ƒ7,50, Monopoly World Cup 98 Edition ƒ15,-, Competitie Manager 97/98 ƒ7,50, Competitie Manager 98/99 ƒ10,-, Sensible World of Soccer ƒ7,50. Tel.024-3224612 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Erik.

Te koop: UEFA Championsleague seizoen 1998/1999 voor ƒ25,-. Ongebruikt. Tel.0318-518315 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Gerben.

Gezocht: Het spel Street Skating 2 voor circa ƒ25,- of ruilen tegen Mission Impossible. Tel.058-2571943 en vraag naar Leon.

Te koop: Diverse gamestudio, Quake engine met handleiding. Prijs: ƒ2000 BEF. Mail naar: pidi@webmail.bel-lsouth.net (geen vervoer).

Te koop aangeboden: Wingman Extreme Digital van Logitech ƒ40,-. Tevens te koop: Resident Evil 2 ƒ20,-, Alien versus Predator ƒ30,-, Lunicus ƒ5,-, Alien Odyssey ƒ10,-, Carmageddon 2 ƒ15,-, Redneck Rampage ƒ10,-, Unreal ƒ5,-, World Cup 98 ƒ10,-, Total Annihallation ƒ10,-, Commandos 1 ƒ10,-, Warcraft 2 Deluxe Edition ƒ7,50 en Shivers ƒ5,-. Bij alle spellen zit nog de doos en het boekje. Mail naar: tijmen1985 @ hotmail.com

Te koop: Pentium 150 MHZ, 16 MB Edo ram (intern geheugen), 2,5 GB HDD, 14” beeldscherm, soundblaster 16, 4 MB videokaart (D3D ondersteund), 33 K6 Modem, toetsenbord, muis, boxen, 12x cd-rom speler, 3.5 ” floppydrive, besturingssysteem: Win95 en eventueel Linux. Prijs: ƒ600,-. Voor verdere informatie bel tel.0527-203081 of tel.06-10728049 (omgeving Emmeloord) en vraag naar Brunold.

Te koop: Madcatz stuurwiel, Coolboarders 2 en 3, Gran Turismo 2, Need for Speed 3, Armyman 3D (promo) en een specialized joystick (plat met stuurknuppel). Alles in zeer goede staat en met hoes en boekje. Over de prijs worden we het wel eens. Voor foto of prijs mail naar q.swagerman@ gmx.net of bel tel.05415338.

Te koop: Earth 2140, KKND, Eraser, POD, Myth 2, Warhammer Dark Omen, Warcraft 2 SE, Dungeon Keeper Gold, Constructor. Als je belangstelling hebt, bel dan tel.070-3620648 (omgeving Den Haag) en vraag naar Galo of mail naar: r.deburgzorg@ wxs.nl

Te koop: South Park Rally ƒ70,-. Spel is met handleiding en doos en in perfecte staat (één maand oud). Tel.0529-456048 (omgeving Ommen) en vraag naar Jochem. E-mail: dsschipper@hetnet.nl

Te koop: Theme Hospital met gratis rolling demo van Theme Park World. Nog nooit gebruikt. Met handleiding en alles wat erbij hoort. Bel mij over de prijs. Tel.06-27181070 en vraag naar Mark.

Te koop: The FA Premier League Football Manager 2000 ƒ50,-, WLS 99 ƒ10,-, Champions League 1999/2000 ƒ25,-, Speedboat Attack ƒ5,-, Redline Racer ƒ10,-, Unreal ƒ10,-, Abe's Odyssee ƒ15,-, A2 Racer ƒ7,50, Champions League 1995/1996 ƒ5,-, Kick Off 97 ƒ10,-. Tel.024-3224612 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Gerard.

Sega

Te koop: Megadrive 1, 32x, Mega cd 1 (UK versie, uniek in Nederland), meer dan vijfendertig spellen, in perfekte staat. Tegen ieder aannemelijk bod. Tel.070-3969526/ 06-51348614 (omgeving Delftgauw) en vraag naar Stephan.

Te koop: Dreamcast in zeer goede staat met controller en de twee spellen Toy Commander en Fighting Force 2. Ook zit er een memorycard bij. Alles is te koop voor ƒ550,-. Tel.076-5976096 (omgeving Breda) en vraag naar Sebastiaan.

Te koop voor Dreamcast: Negen originele spellen, onder andere: Crazy taxi, NBA 2K, Soul Calibur, Resident Evil Code Veronica, Virtua Striker. Per stuk: ƒ75,-. Alles in één koop: ƒ550,-. Tel.06-15353964 (omgeving Leiden) en vraag naar Martin.

Te koop: Megadrive 2, twee controllers (één nieuw), negen spellen: Sonic 1, 2, 3, Alladin, Vectorman, Asterix, Donald Duck, Radical Rex en 3-in-1 spel. Makkelijk aan te sluiten op tv of antenne. Alles inclusief boekjes en doosjes. Alles in perfecte staat. Vraagprijs: ƒ250,-. Tel.026-3114426 (omgeving Arnhem) en vraag naar Jan. Doordeweeks na 16.00 uur bellen a.u.b. Wordt misschien thuisgebracht.

Diversen

Gevraagd: De PU-nummers met de volledige reviews van Zelda: Ocarina of Time en Final Fantasy VIII en ik zoek ook spullen van Final Fantasy VIII. Telnr.0598-616904 en vraag naar Gilliano (omgeving Groningen). Bellen na 17.00 uur.

Te koop gevraagd (in België): Game Shark of Game Genie (liever game Shark) in goede staat met handleiding en toebehoren. Prijs valt te bespreken. Tel.012-455703 tussen 19.00 uur en 21.00 uur en vraag naar Rebekka.

Gezocht: De site waar je Pokémon Stadium van kunt downloaden. Mail dit even naar: a.grisel@planet.nl Alvast bedankt.

De QWIFZ door ARYTON















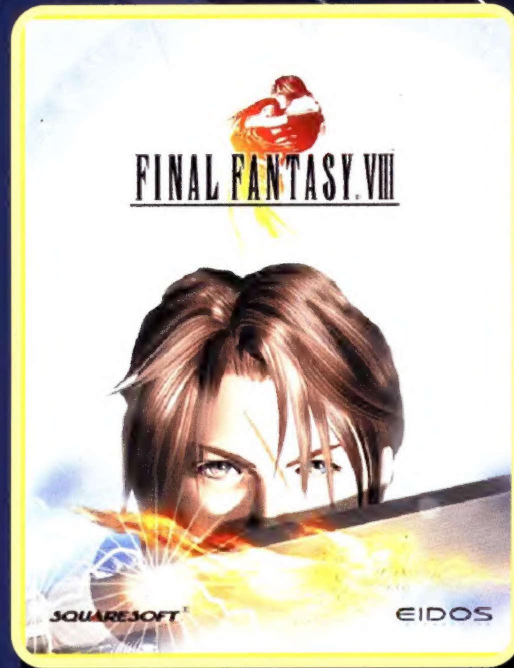




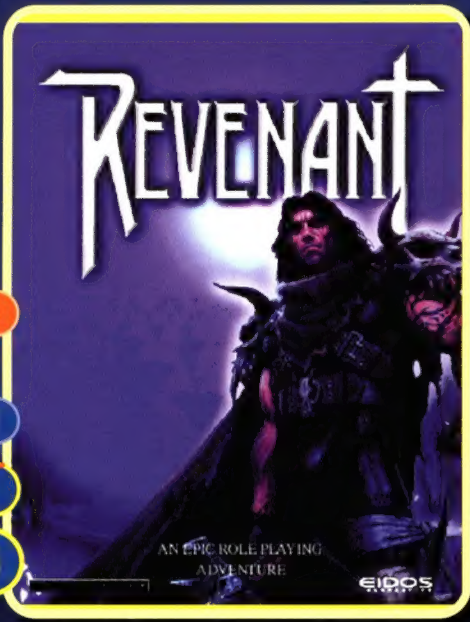
NU BIJ FREE RECORD SHOP



OP = OP
CARMAGEDDON 2
PLAYSTATION
~~129,95~~
NU 49,95



OP = OP
FINAL FANTASY 8
PC CD-ROM
~~99,95~~
NU 49,95



OP = OP
REVENANT
PC CD-ROM
~~99,95~~
NU 24,95



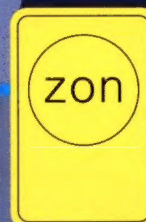
OP = OP
RIDGE RACER TYPE 4
PLAYSTATION
~~119,95~~
NU 39,95





JE KUNT OOK BETALEN MET:







www.FreeRecordShop.nl

Muziek - Video/DVD - CD-ROM'S - Games - Mobiel bellen - Reizen